CD GAMES

OUTFORCE

TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK!

Győzd le az idegen fajokat és uralkodj a galaxis felett! Fejleszd ki a legkorszerűbb űrhajókat, válogasd a 120 lehetséges egység közül. Kötelező darab az űrstratégiák kedvelőinek!

MAGYARORSZÁGI PREMIER!
CSAK A CD GAMES MELLÉKLETEKÉNT!

+3 BONUSZ JÁTÉK:
- LEGEND OF SHADOW
- GATE 88
- LAZER

SETTLERS V

teljes guide

SW: KOTOR 2

végigjátszás

PAINKILLER: BOH

teljes guide

BONUSZ TELJES AKCIÓJÁTÉK:

ALIEN BREED 2005

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

MEGAGUIDE 12 OLDALON

- TELJES VÉGIGJÁTSZÁS
- ÉPÜLETEK BEMUTATÁSA
- EGYSÉGEK ISMERTETÉSE
- TÚLÉLÉSI TAKTIKÁK
- TIPPEK-TRÜKKÖK

10 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

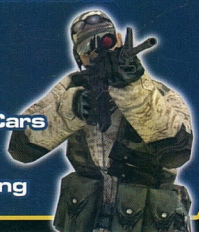
- The Settlers Heritage of Kings
- Painkiller: Battle of Hell
- Vampire: The Masquerade
- The Chronicles of Riddick Escape From Butcher Bay
- Star Wars: Knights of the Old Republic II
- Sid Meier's Pirates
- CSI: Miami
- Alexander
- Flatout
- GTR

TELJES JÁTÉKOK:

Outforce • Gate 88
Alien Breed 2005 • Lazer
Legend of Shadow • Titanus
Alien Force • Fruit Land
Mentaris • Mini Master

DEMO, VIDEO:

Battlefield 2 • Still Life
SIMS Academy • Mad Cars
Deimos Rising • Jewel
After the End • Mah Jong



EXTRA AJÁNLATUNK:

SMS Communicator
100 legjobb Winamp skin és plugin
Transfusion mod
Cell Fighter

2005/1 - FEBRUÁR
ÁRA: 1195 FT

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas

100%-os végigjátszás, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztriga (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

A GTA, GTA3, GTA: VICE CITY, GTA: SAN ANDREAS NÉV ÉS AZ EHHEZ KAPCSOLÓDÓ JOGOK A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE BEJEGYZETT VÉDJEGY

100+ OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!

RENDELD MEG MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA GTA MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

MEGRENDELHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

Sziasztok!

Mindig is meg lehetett ismerni a CD GAMES írásait az alaposságukról és igencsak részletes tartalmukról. Nos, ebben a számban – a hagyományokhoz hűen – két cikk is átlápte a bűvös tízoldalas határt. Egyike ezeknek a címlaptémaként is befutó The Settlers: Heritage of Kings, melyet ráadásul kishazánkban nekünk volt alkalmunk először igazán górcső alá venni. Ennek eredményeképpen gyorsan végig is toltuk a játékot és prezentáljuk 12 oldalban. A másik alkotás Sid Meier legújabb szerzeménye a Pirates!, melyet kénytelenek voltunk szintén 12 oldalon keresztül elemezgetni. Mondhatnátok erre, hogy akkor nem is maradt hely a többi játéknak, ami nem igaz szerencsére, hiszen végigjátszottuk a Knights of the Old Republic II-t, a CSI: Miami-t, az Alaxandert és persze a Painkiller: Battle out of Hell-t, hogy csak a nagyobb neveket említsük. Egyszóval ismét igazi csemegékkel szolgálhatunk.

A laphoz mellékelt korongok tartalma is kincseket rejt a játékos emberek számára, hiszen teljes játékunk, az Outforce a real-time ürstratégiák bevált hagyományait követi, méghozzá nagyon is mai színvonalon. Az már pedig csak hab a tortán, hogy ezt a játékot eddig nem is láthattátok hazánkban, a CD GAMES mellékleteként érhető el először. Vegyes CD-nk is tartogat meglepetéseket: elég csak az Alien Breed újraírt verziójára gondolnunk, mely nagyon ütős darab a nosztalgikus akciójátékok sorában. Tehát kalandra fel, jó szórakozást kívánunk a CD GAMES jelen számához.

ICDG!

TARTALOM

Bemutatók

5 Tony Tough 2 - In a Rake's progress
6 Crashday

Végigjátszások, Guide-ok

8 Vampire: The Masquerade - Bloodlines
16 Sid Meier's Pirates!
30 Alexander
36 GTR
40 The Settlers: Heritage of Kings

52 Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
62 CSI: Miami
74 The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay

A Flatout és a Painkiller: Battle of Hell cikkeket a második CD-n találjátok meg!

Következő számunk teljes játéka megjelenésekor több 80% feletti értékelést is begyűjtött, így nem is csoda, hogy nagyon várjuk már ezt a programot. A fantasy környezetben játszódó real-time stratégia játék szörnyekkel és mágikus képességű lényekkel népesíti be a képernyőt, igazi csemegét kínálva a hősöket kedvelő, kalandozást sem megvető stratégáknak.

A következő számunk 2005. április 1-én jelenik meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
The Settlers: Heritage of Kings

TONY TOUGH

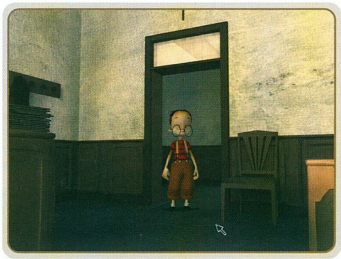
IN A RAKE'S PROGRESS

Rögtön egy nem várt csavarral indít a játék – ugyanis a hagyományos folytatás helyett, előzményeket élhetünk át a Rake's Progress alcímmel felvértezett kalandban. Ennek ellenére főhősünk a régi: az első részből megismert magánnyomozó, Tony Tough, a pápaszemes, naiv, szatirikus, és nem kicsit esetlen kisfiú. Kisfiú, hiszen a játék kezdetekor (1953. szeptember 7-én), Tony mindössze csak 13 éves. Helyszínünk Új Mexikó egyik képzeletbeli porfészke: Washington. Hogy miként került oda, és hogyan éli meg gyerekkorát a mi kis Tony-nk - nos ezt fogjuk megtudni a Tony Tough 2-ben.

TUDTAD-E?

„A Rake's Progress" címmel készített több képzőmű-vész is alkotást. Johnathan Swift regénye, vagy például William Hogarth festménye is ezzel a címmel jelent meg.

Azáltal, hogy cirka 50 évet ugrunk vissza az időben, és zsenge korú hősünket többek között egy tanintézmény falai között is irányítjuk, felvetődhet a gyanú minden józan értékítéletű olvasóban: most akkor búcsút inthetünk a néhol humorosan perverz, a helyenként pajkosan sikamlós beszólásoknak? Nem, épp ellenkezőleg!



A mediterrán habitus, és az olasz temperamentum ezúttal is kiütközött a készítőkből: még az elődnél is erősebb, szabad szájúbb, és felnőttesebb témákkal traktálják a játékosokat. Bár most is csak Tony lesz az egyetlen irányítható karakter – a helyszínek során több, érdekfeszítő mellékszereplővel sodorja össze a sors. Ezen szereplők egyedi jegyeikkel, és kidolgozott személyiségükkel próbálják mélyíteni a róluk alkotott képet – tehát érdemes lesz beszélgetni velük, hogy ha szeretnénk kacarászni egy jót, vagy csak nem akarunk pár óra alatt végigszaladni a játékon. A végigrohanás persze egyébként sem lesz könnyű - bár a nehézségi szintet ezúttal nem állíthatjuk be úgy, mint ahogyan erre lehetőségünk volt az előző részben -, hosszúságát tekintve a 16-20 órát fogja súrolni a tiszta, végigjátszásra fordítandó idő!

Az első részt ért legnagyobb kritikák egybehangzóan az elavult grafikai kivitelezést, és a néhol logikátlan fejtöröket érték. A folytatás mindkét esetben hatalmas fejlődést mutat elődjéhez képest: csodálatos, 3 dimenziós tér, és sokkal egyértelműbb, logikailag is kikövetkeztethető feladványokra számíthatunk. A játék stílusa a két forradalmi változtatás mellett azonban megmarad a hagyományos, egérrel vezérelhető, úgynevezett point & click kategóriánál, és a játékmenetbeli változások terén sem számíthatunk számottevő újításokra. A jelenkori trend szerint készülő játékokat akcióelemekkel szívesen dúsító készítők ezúttal nem erőszakolják meg a stílust, és nem fognak ügyességi részeket tenni a Tony Tough-ba, mint ahogyan ezt megtekinthettük például a Broken Swordben. Ez beszélgetős, tárgygyűjtögetős, kombinálós, és szórakoztató játék lesz. A fejlesztés a finisében jár (béta állapot környékén), úgyhogy minden esély megvan a célzott április megjelenés tartására. Mi már izgatottan várjuk!

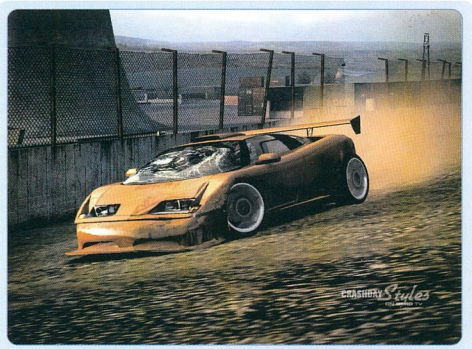
Bagó Péter

Lapunk 2003/2-es számában már végigjátszottuk azt az olasz grafikus kalandjátékot, mely grafikájával ugyan nem érdemelte ki az év legszebb játéka címet, de hangulatával és humorával mindenképp felülmúlta a várakozásainkat. A köpcös, élelmesedett korú, ám legbelül egy hatalmas, naiv csecsemőre emlékeztető magánnyomozót egy igen egyedi humorú történeten kalauzolhattuk végig. Most, 2005-ben, ennek a játéknak a folytatását várjuk - ez a Tony Tough 2.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Prograph**
- **Kiadó: dtp entertainment**
- **Megjelenés: 2005. április**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: www.tony-tough.com**

CRASHDAY

A német Moon Byte Studios fejlesztőcsapata gondolt egy merészet, és a Stunts nyomdokain saját autókaszkadőrös játék fejlesztésébe fogott, minek gyümölcsét hamarosan a boltok polcain láthatjátok. A CD Games szerkesztősége úgy döntött, a Crashday közelgő megjelenése kapcsán érdemes minden, az alkalmazással kapcsolatos friss hírt egy csokorba szedve egy alapos előzetessel szolgálni nektek erről a nemmindennapi játékról.



A játékot fejlesztő Moon Byte Studios közleménye szerint, amennyiben sikerrel lezárulnak az eleddig néven nem nevezett, potenciális kiadóval jelenleg folyó tárgyalások, az alkalmazás még 2005 első negyedévében kiadásra kerülhet. Hogy konkrétan mit is fog adni nekünk, felhasználóknak a Crashday? Nos, mindenekelőtt önfeledt szórakozást, hiszen egy olyan arcade jellegű autós játékról van szó ezúttal, ahol a klasszikus versenyzésen felül nagy szerep jut a kaszkadőr-mutatványoknak. Ebben a játékban – ezt bizton állíthatjuk – nemcsak az aszfalt, hanem (kis jóindulattal) a levegő urai is lehetünk, lévén a program gerince a különböző, látványosabbnál-látványosabb ugratási mutatványok precíz végrehajtása lesz.

A német fejlesztők kifejezetten elhatárolják magukat attól, hogy játékukat egy nem hivatalos Stunts-résznek tekintsék a leendő vásárlók. Szerintük a programjuk alapjai természetszerűen ugyanazok, mint a Stunts-éi, de ezt sikerült annyi egyéni ötlettel megfűszerezni, hogy mégis egyedi a programjuk. A Crashday az első olyan PC-s autós-kaszkadőrös alapokon nyugvó alkalmazás, amelyben teljes a játékos szabadsága a pályákon; bejárható a teljes környezet, nemcsak egyszerűen a műtárgyakra lehet felhajtani. A játék szembeötlő újdonsága lesz, hogy a teljes szabadságot nyújtó, korlátozások nélkül bejárható terület egyben alapja egy, a programba integrált saját pályaszerkesztőnek is, amelynek használatával mindenki kedve szerinti (ügyességi) pályákat építhet a rendelkezésre álló kaszkadőrelemek (dobogók, ugratók, betonelemek, stb.) használatával.

A Moon Byte Studios ugyan még nem talált megfelelő kiadót, de kérői már akadnak. Vélhetően a választás valamelyik tapasztaltabb, profi kiadóra fog esni. Ami a hamarosan várható kiadáshoz kötődik, az a publikus béta megjelenésének ügye: ennek tárgykörében a német programozók álláspontja meglehetősen karakán, ugyanis ők nem gondolkodnak bétatesztben, hitvallásuk szerint egy elhamarkodott, nem minden jellemzővel rendelkező bétaverzió kikerülése a stúdióból csak kárt okozna a programnak. Ennek kapcsán a cég közölte, csak akkor tesznek közzé játszható demoverziót a Crashday-ből, ha már aláírták a kiadóval a szerződést.

A végleges program hivatalosan kihirdethető rendszerigénye még a közeljövőben lefolytatandó végső, alapos teszteken múlik. A gépigényről annyit azért elárultak a készítők szerkesztőségünk kérdésére, hogy a minimum követelmény egy 1 GHz-es processzorra optimalizált konfiguráció lesz, például egy Nvidia GeForce3-as videokártyával. A grafikánál maradva, a program megjelenítéséhez az igéretek szerint elegendő lesz egy DirectX 8-at támogató 3D kártya, azonban az összes látnivaló csak DirectX 9-es videokártyával szerelt gépen fog előjönni. A DirectX 9-ben rejlő új lehetőségeket látva a német fejlesztők hajlandóak voltak - a minél szebb képi hatások elérése érdekében - a már félkész alkalmazás grafikai kódját újraírni, így a program megjelenésekor a teljes DirectX 9 utasításkészletet ki fogja tudni használni.

A Crashday támogatni fogja a többjátékos módokat, így a programmal lehetőség lesz autós kaszkadőr-versenyekre helyi hálózaton és interneten egyaránt. A fejlesztők szerint, az osztott képernyős játékmódra már nincs valós igénye a felhasználóknak, így ilyen opció nem is kerül be a végleges alkalmazásba. A játék egyhangúságának megtörésére, no meg a minél szélesebb vevőigények kielégítésére a Crashday-ben lehet majd egymásra lövöldözni a kocsikra felszerelhető készségek használatával. A Moon Byte Studios szerint körülbelül a leendő játékosok fele tartja jó

mókának a lövöldözés lehetőségét egy autós játékban, ezért alkalmazásukban lesz lehetőség a fegyverek tiltására / engedélyezésére.

A Crashday irányíthatóság tekintetében hangsúlyosan arcade-jellegű lesz, mely fő tulajdonság mellett azért megpróbálják a készítők figyelembe venni a szimulátor-szerűbb játékok kedvelőinek igényeit is. A programban lehet majd választani, hogy a kocsik sebességváltása automatán, vagy a játékos parancsára működjön; a Moon Byte Studios többek között ezért építette be a fegyvertiltás opcióját is. A programban külön checkpoint rendszer került beépítésre,

TUDTAD-E?

A játék pályaszerkesztőjével készített egyéni térképek mindössze 300-500 KByte méretűek lesznek, így azok cseréje már egy egyszerű analóg telefonmodemes kapcsolattal is bevállalható lesz.

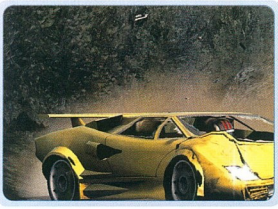
CD Link:

- **Fejlesztő: Moon Byte Studios**
- **Kiadó: Még nincs**
- **Megjelenés: 2005. április**
- **Kategória: Autóverseny**
- **Honlap: www.crashday-game.de**

melynek használata vagy elvetése tovább növelheti a játékélményt.

A játékban az autók többsége valamely jól ismert, menő utcai típusra fog emlékeztetni bennünket, mivel a fejlesztők nem kértek liszenszjogokat egyetlen autógyártótól sem. Ennek elmaradása nem is olyan meglepő, hiszen a gyártók érdekeltsége és a játék alapötlete kibékíthetetlen ellentétet hordoz. Ugyan mely cég látná szívesen kedvenc termékét, miközben azt ízzé-porrá törik már az első mutatvány alatt (az EA Games már évek óta sikertelenül pályázik a Need for Speed széria kapcsán hasonló licenszfeltételekre). A Crashday tehát eltekint a valóságos autómodellek szerepeltetésétől, cserébe azonban teljes értékű amortizációs képességet ígér. A játékban a kocsikat az építő elemek szintjéig le lehet majd bontani, ráadásul a sérülések ki fognak majd hatni a menetteljesítményre is. A program multiplayer és single player módjában egyaránt választható versenyek a következők lesznek:

1. STUNT (Tony Hawk's Pro Skater-féle móka négy keréken)
2. RACING (Klasszikus versenymód időre vagy más autókkal)
3. WRECKING (Törd össze a kocsidat minél alaposabban!)



4. KNOCK OUT (Kiesős, standard versenyek)
5. SPEED BOMB (Bomba van az autódban; ha túl lassú vagy véged)
6. CAPTURE THE FLAG (Kergetőzz a zászlóért az 1NSANE stílusában!)
7. PASS THE BOMB (Időzített bombát viszel, minél előbb szabadulj meg tőle!)
8. TEST DRIVE (Teljesíts minden versenyt hiba nélkül, adott időre!)

A programban nem csak kizárólag utcai sportkocsikkal játszhatunk majd; kisebb számban ugyan, de lesz lehetőségünk egy-egy terepjáróval és teherautóval is kísérletet tenni a pályák teljesítésére. A készítők szerint a kocsik igazándiból nem is megjelenésben, hanem menetteljesítményben fognak eltérni markánsan egymástól; az egyes fantázia szülte típusok jól érzékelhetően inkább tuningolhatóságban és irányíthatóságban fognak csak különbözni.

TUDTAD-E?
A Crashday-ben 13 autót lehet majd valós fizikai modell alapján alkotóelemeire széttörni.

A Crashday-ben alapértelmezésben helyet fog kapni egy teljes értékű pályaszerkesztő, mellyel bárki készíthet majd saját térképeket. A pályaszerkesztő tudása tovább fog nőni a megjelenést követően az SDK tools kiadásával, melynek elérhetőségét (a honlapról lehet majd letölteni) a piacra kerülés utánra akarja időzíteni a Moon Byte Studios. Az SDK tools legnagyobb újdonsága az lesz, hogy használatával már nem csak a pályák, hanem maguk az autók is szabadon tervezhetővé válnak majd, természetesen a bővített szerkesztővel újabb pályaelemeket és tereptárgyakat is kapni fogunk. A programozók keresik a lehetőségét annak is, hogy az aszfalt és a murva mellett (a Crashday jellemzően aszfaltos, és kisebb mértékben off-road beütésű murvás pályavezetéssel kombinál), újabb útviszonyok is belekerülhessenek. Gondoljatok csak mondjuk egy jó kis jeges-havas úttípus beépítésének lehetőségére...!

A Crashday zenei világa a populáris modern zenéé lesz, melyben egyaránt helyet kapnak a beat, a techno, a trance és a hip-hop stílusú nóták; így minden játékos kedvelt műfaja szerinti háttérzene alatt játszhat. Akiknek a felsorolt zenei irányzatok mégsem jönnének be, ne keseregjenek, szerkesztőségünk értesülései szerint a játékba az egyre népszerűbb ogg vorbis kiterjesztést használva saját zenét is be lehet majd tölteni. A Moon Byte Studios ígérete szerint az ehhez szükséges konverter a játék honlapján is elérhető lesz a megjelenést követően.

A Crashday minden DirectInputos külső vezérlőt támogat majd, így a felhasználó kedve szerint dönthet, hogy számára a gamepad, a joystick, vagy a racing wheel a megfelelő periféria. A programban alapértelmezésben lesz erő-visszacsatolás támogatás is, így látatlanban a magam részéről a force feedbackes kormányra szavazok.

A játékban 5-5 kameranézet fogja segíteni a versenyzőket. A játék közbeni nézetek a következők: műszerfalas belső, műszerfal nélküli belső, motorháztetős belső, külső közeli és külső távoli. A visszajátszások közben az alábbi nézet-opciók érhetőek el: TV-hez hasonló, szabadon mozgatható kamera; műszerfalas belső-külső, és ezek automatikus váltása. Ha egy autó annyira összetört, hogy üzemképtelen, a játék animálni fogja, ahogy abból kiszáll a pilóta. A Crashday azonban nem egy Carmageddon vagy egy GTA életérzésű játék, így a kiszálló pilótákat ezúttal nem lehet majd elütni, vagy elgázolni. A készítők az ilyesféle erőszakos elemeket szándékosan mellőzték az alkalmazásból (igaz, a kocsikkal meg lehet lőni egymást, no de ez ugye már más lapra tartozik).

A cég a játékkal kapcsolatban úgy vélekedik, hogy annak rajongó tábora egy népes és alkotó kedvű tábor lesz; hiszen a programmal készített egyedi pályák, replay-ek és autók is szabadon cserélhetők lesznek az interneten; egy ezzel kapcsolatos börzét a játék hivatalos honlapja is tartalmazni fog. Ígéretes körítés és átgondolt játékkoncepció jellemzi a Crashday-t, igazán jó mókának ígérkezik a kaszkadőrverseny, nem is beszélve a számomra mindig nagyon favorizált autós Capture The Flag játékmódról, melyet az 1NSANE kapcsán már annyira megszerettünk.

C5

Ultimate Stunts

Az Ultimate Stunts a régi DOS-os, '90-es évek elején kiadott Stunts játék ingyenes újrafeldolgozása lesz. Az eredeti Stunts egy olyan 3D-s autó-szimulátor volt, ami CGA / EGA / VGA grafikákat használt, textúrák és finom árnyékolás nélkül. Az Ultimate Stunt a klasszikus elől minden erényét megtartva OpenGL grafikát, 3D-s hangot és internet-multiplayer játékot tartalmaz majd. A fejlesztéshez bárki szabadon csatlakozhat, a játék jelenlegi 0.5.1. verzióját a *http://ultimatestunts.sourceforge.net* címről töltheti le.

VAMPIRE:

THE MASQUERADE - BLOODLINES

Az éjszaka gyermekei vagyunk. Felejts el minden rólunk szóló klisét, hagyományt: ellenünk a kereszt nem ér semmit, a szenteltvíznek csak a szagát utáljuk, a fokhagymát spagettin pedig egészen fogyaszthatónak tartjuk. Ellenben egy agyat szétroncsoló shotgun-lövés, a napkelte, vagy egy kiadós tűz azonnal meghozza nekünk a végső halált. Egyszer ugyan már meghaltunk, de *ez* a halál a lét egy egészen különös állapotába taszított bennünket. A legrégebbi, legpatinásabb vámpírcsaládok egészen a bibliai Káinig képesek visszavezetni családfájukat, ugyanis ő volt a történelem legelső vérszívója. Mostanra klánokba csoportosultak a sötétség gyermekei, és ott vannak a legfelsőbb és legalsóbb társadalmi szinteken is. Hatalmuk, anyagi befolyásuk már-már korlátlan. Azonban semmi sem olyan szép, mint amilyennek látszik: a klánok közt vívott hatalmi harc konstans, egyszer nyílt háborúban, másszor intrikában teljesedik ki. Béke sosem volt és sosem lesz a vámpírtársadalomban.

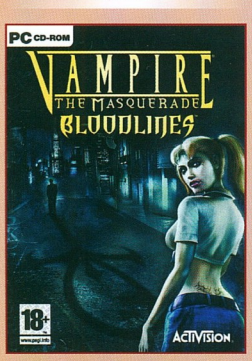
- **CD Link: Trainer, Háttérkép**

- **Fejlesztő: Troika Games**
- **Kiadó: Activision**
- **Megjelenés: 2004. november 19.**

- **Kategória: RPG**

- **Honlap: www.vampirebloodlines.com**

- **PC.Games teszt: 85%**



A következő végigjátszásban azt, hogy milyen ellenség, hol található, csak a legkirívóbb esetekben fogom ismertetni, valamint hagyni szerettem volna néhány felfedeznivalót nektek is. Csöppenjünk is bele most azonnal a Tutorial utáni eseményekbe. Jó játékot!

Kirobbanó siker

Santa Monica nagyon szép hely. Nappal. Éjszaka előcsődül a sötétség minden teremtménye, portyára indul, vagy szórakozik egy klubban. Rázzuk meg magunkat, vegyük ki a hűtőből a vért, majd ellenőrizzük a laptopon az e-maileket (kód: sunrise), és vegyük magunkhoz a pénzünket. Menjünk ki az utcára, sétáljunk ki a sikátorból, és vegyük az irányt afelé a ház felé, ahova egy vérző embert láttunk bevánszorogni. Menjünk be utána. Mercurio sem ma kezdte a vámpíréletet, de rossz napja volt, és csúnyán helybenhagyták. Beszéljünk vele, ne gorombáskodjunk, hanem fogadjuk el az első küldetésünket. Irány a part! A parkolóházból jelek mutatják, merre van az óceánhoz vezető út, nem tévedünk el. Fogadjuk el a nő útbaigazítását, majd menjünk fel a kétes stabilitású állványzat lépcsőin. Karakterünk beállítottságától függően jussunk túl a kint sétálgató őrön, utána menjünk be a házba. Bent lesz némi ellenállás, de ez nem számottevő. Az egyik szobában lesz egy beszédesebb fickó, de ne pazaroljunk rá sok szót, nyírjuk ki. Kapjuk fel a robbanószert mögüle, majd irány vissza Mercuriohoz! Mikor a Herceg elé járulunk, ne áruljuk el, hogy elszúrta, mert akkor megölik. Azonban ha falazunk neki, akkor kedvező áron fegyvereket és lőszert is vehetünk tőle a későbbiekben.

TUDTAD-E?
A cikkben 79-szer szerepel az ajtó szó, vagyis oldalanként körülbelül tízszer...

Kísértetház

Menjünk át az Asylum néven futó klubba, és beszélgessünk el Jeanette-tel. Bókoljunk neki párat, majd a csapossal is diskuráljunk. A lifttel pattanjunk fel az emeletre, hallgassuk ki a beszélgetést, utána pedig elegánsan sétáljunk be az irodába. Cseréljünk eszmét Therese-zel, kössünk vele megállapodást, amely értelmében segít nekünk, ha egy kísértetjárta hotelből elhozzuk az egyik lélek személyes tulajdonát. A csatornán keresztül juthatunk a rég leégett szállodához (itt sem tévedhetünk el, mivel van szórva lent rengeteg térkép, melyeken be vannak jelölve a kijáratok). Az Ocean House Hotel előtt van egy munkásbódé, itt megtalálhatjuk a főbejárat kulcsát. Fussunk be a hatalmas épületbe. Vigyázat, mert ha éjszaka játszunk, könnyen szívrohamot kaphatunk. Kissé ijesztgetős pályáról van szó, ahol látható ellenfél nincs, viszont hozzánk vágott és felrobbanó tárgyak bőségesen. A szép díszes lépcsőn fel kéne menni, de összeomlik, így bezuhanunk az alagsorba. Araszoljunk addig a folyosón, míg meg nem látjuk egy nő szellemét elsuhanni. Irány arra, amerre ő lebegett. A folyosó végén, az ajtón lopakodjunk be, a jobb oldali falat törjük át, olvassuk el az újságot, majd hagyjuk el a helyiséget a frissen kinyílt kijáraton keresztül. Jobbra egy folyosó, azon induljunk el, majd a kereszteződésben balra folytassuk utunk, míg meg nem látjuk a mosoda bejáratát. Az egyik mosógép ajtaja váratlanul kinyílik, és egy kulcs hullik a markunkba. A női szellem megint feltűnik a szoba másik ajtajánál, kövessük ismét. Használjuk a kulcsot, menjünk be és kapcsoljuk be a generátorokat. Vigyázzunk, nehogy a forró gőz telibe kapja vérszívónkat! Irány a lift, emelkedjünk az emeletre! Nézzük meg, hogy a szellem mit szeretne nekünk mutatni, majd a karzaton fussunk végig, túl a liften. Bal oldalon ajtó nyílik, menjünk be, nézzünk szét. Találhatunk egy „érdekes-apukás" gyerekrajzot. Ijesztő! Huppanjunk át a következő szobába, a fény elmegy, de mi azért kapjuk fel az éjjeliszekrényről a kulcsot, és rohanjunk vissza a felvonóhoz. A szellem rámutat egy ajtóra, amelynek zárába tökéletesen illik a frissen szerzett kulcsunk! Nagyszerű. A helyiségben törjük szét a padlón lévő falemezt, és ugorjunk lejjebb egy emelettel. Keressünk egy ételliftet, és ereszkedjünk alá a konyhába. Itt a szellem elég dühös, szinte mindent hozzánk vág, ami mozdítható. De baj nincs, mert kinyílik egy másik ajtó is, melyen át elmenekülhetünk. Mászszunk fel a szellőzőbe, onnan pedig a liftakna aljába. Gyorsan pattanjunk a beugróba, nehogy összepréseljen a lift! Mászszunk fel a létra tetejére, majd huppanjunk át az ajtóhoz. Induljunk balra, és kövessük megint a nő szellemét. Az utolsó ajtón menjünk be, és a leszakadt gerendákon mászszunk fel a felső szintre. Ezen az emeleten keressük meg a 310-es szobát, cammogjunk be, és vegyük fel a nyaklláncot az asztalkáról! Kitör a káosz, de ne rémül-

jünk meg. Hagyjuk el a helyiséget, ugorjunk lejjebb egy emelettel, majd vissza a liftaknába - innen már könnyű elhagyni a kísértetházat! A csatornákon keresztül suhanjunk vissza az Asylumba, vissza Therese irodájába. Csak Jeanette fogad minket egyelőre. Beszélgessünk vele, és adjuk, vagy ne adjuk oda neki a nyakláncot.

Amennyiben megkapja tőlünk a függőt, el kell látogatnunk a Galery Noirba, és szétszabdalni a késünkkel a négy festményt a következő sorrendben: 1. „Caine Slays Able", 2. „Caine Cursed by God", 3. „Caine Meets Lilith" és 4. „Caine Spurns Lilith". Ezután meg kell ölnünk az első erősebb ellenséget, egy Blood Guardiant. Vissza az Asylumba, Therese irodájába. Akár odaadtuk Jeanette-nek a függőt, akár nem, mindenképpen dühös lesz ránk, és elszalajt minket a klubbal szemközti étkezdébe. Odaérve láthatjuk, hogy felültettek minket rendesen, úgyhogy bánjunk el a nehézfiúkkal, vegyük fel a csörgő telefont, és ismételten térjünk vissza a nő irodájába. Itt figyeljünk a két testvér szócsatájára, valakinek adjunk igazat - így az egyik meghal a disputa végén. Mindegy, hogy ki marad életben, a szükséges információt mindenképp megkapjuk.

Sabbat Raktár

Megtudjuk, hogy az emberünk, Tung a SunCo vállalat egyik hatalmas tartályában rejtőzik. Ne késlekedjünk, gyorsan keressük meg a telephelyet (tudjátok, minden buszmegállóban térkép van), majd beszéljünk a férfival, és mondjuk meg neki, hogy készen állunk a küldetésre!

Lopakodjunk a padlón tátongó lyukig, majd a bal oldalon lévő ajtót nyissuk ki, és az éppen magán könnyítő ellenség artériáját célozzuk meg hátulról. A lényeg itt mindössze annyi, hogy lőjünk le / verjünk laposra / kerüljünk ki mindenkit, attól függően, hogy milyen stílusú karaktert kreáltunk magunknak. Hagyjuk el a kis házikót, és irány a rengeteg vagonnal tarkított udvar. Nem csak sok vagon, de elég sok ellenség is díszíti ezt a szép pályát. Karakterünk beállítottságának megfelelően cammogjunk el a fő raktárépületig, ott a lépcsőkön menjünk fel, majd törjünk be az irodákba. A szép íróasztal mellé helyezzük el a bombát, majd rohanjunk vissza oda, ahol elkezdtük ezt a pályát. Nem számít, ha meglátnak minket az életbenhagyott ellenségek, csak szedjük a lábunkat. A raktár robbanása után találkozunk Beckettel, a „vámpírtörténésszel", aki igen érdekes egyéniség. Miután vége a diskurzusnak, beszéljünk Tunggal, aztán huppanjunk a nem messze parkoló taxi hátsó ülésére. Vitessük magunkat Downtownba, a Herceghez. Nem megy minden simán, de Nines kihúz minket a csávából. Beszélgessünk el vele, utána pedig keressük meg a toronyházat, ahol a Herceg székel. A biztonsági őrrel dumáljunk keveset, majd szálljunk be a liftbe, és felérve LaCroix-val is diskuráljunk. Ezután szaladjunk át a Last Roundba (térkép ismét a buszmegállókban), és Nines-szal csevegjünk egy keveset.

Az Elizabeth Dane rejtélye

Cammogjunk vissza a taxihoz, és vitessük magunkat ismét Santa Monicába. Menjünk le a partra, és a Mercurióval való csevegés után pattanjunk be a motorcsónakba. Ahogy megérkezünk, másszunk fel a hágcsón, és lopakodjunk el a lépcsőkig, és ereszkedjünk alá. Szorosan tapadjunk a falhoz, majd a jobb oldalunkon lévő ajtón távozzunk. A helyiség végében lévő ajtón menjünk ki, ezután törjük fel a balra eső első zárszerkezetet, majd itt bent piszkáljuk meg a jobb oldali ajtót, mert bent vár ránk a hajónapló! Surranjunk vissza egészen a fent említett lépcső tetejéig, utána a balra található ajtón osonjunk keresztül. Szemben még egy ajtó, amelyen kiérve huppanjunk le a földre. Óvatosan sétáljunk a konténerek és ládák mentén egy alacsonyabb részig, ahol másszunk fel! Halkan, és az örök mozgására tekintettel lopakodjunk, egészen az Ankarai Szarkofágig. Nagyon nehéz a pálya! Mivel megvan a hajónapló, és megvizsgáltuk a szarkofágot is, már „csak" annyi a dolgunk, hogy visszasurranjunk a motorcsónakunkig. Mehetünk megint LaCroix herceghez! A diskurzus végén megkapjuk a küldetést: látogassunk el Alister Grout házába, és derítsük ki, mi van vele. Pattanjunk hát a Taxiba, és irány a villa a domboknál.

Az őrület háza

Igazán szürreális világban élnek a Malkáv klán tagjai, így a pálya is igen érdekes. Sok, de könnyen megölhető ellenség van a pályán, velük nem nagyon lesz problémánk. Menjünk be a házba, az előcsarnok után forduljunk jobbra, másszunk át a szemét alatt, majd a folyosó végén lévő ajtón menjünk be / ki. A három lámpával játsszunk addig, amíg valami érdekes nem történik. Ezután menjünk vissza az előcsarnokba, és a szemben lévő nagyobbacska ajtón távozzunk a helyiségből. Itt lesz még egy falilámpa, melyet meghúzva kinyílik a lépcsőt lezáró csapóajtó. Caplassunk fel ezen a szép lépcsőn, utána ki az ajtón, át kell sétálni a másik ajtóhoz, azon bemenni, le a lépcsőn, le a következő lépcsőkön is, majd a balra lévő ajtón kimenni, végül a helyiség másik végében lévő ajtón bemenni. A kandalló elé guggoljunk le, nézzük meg tüzetesen. Találnunk kell egy gombot, nyomjuk is meg. Átérve a túloldalra, menjünk ki ebből a helyiségből, és fussunk egészen a lépcsők tetejéig, majd a könyvtár másik végében találunk három újabb falilámpát. Játsszunk keveset, míg ki nem nyílik egy titkos átjáró! Azon nyomban loholjunk oda. Itt lent kapcsoljuk a balra lévő kapcsolót, és készüljünk fel, hogy még hármat-négyet át kell kapcsolnunk. A kijáratnak is világosan látszania kell, ha mindegyiket használtuk, úgyhogy menjünk ki, és húzzuk meg a kart. Folyosó végén ajtó, ezen át, majd forduljunk balra, kövesd a folyosót, menj át a szoba túlsó végén lévő ajtón, majd a következő helyiség túlsó felén lévő ajtón is, le a lejtőn, majd egészen a duplaszárnyas, balra eső ajtóig. Itt sétáljunk be, forduljunk jobbra, utána át az ajtón, ezt követően balra, és ismét át az ajtón, végül a folyosó végén lévő ajtón ugyancsak menjünk át. Keressük meg a cellákat, és a romosabbik zárkából másszunk feljebb egy szinttel. A két gyönyörű óra közti ajtón hagyjuk el ezt a helyiséget. Fel a lépcsőkön, ezután kapcsoljuk be a lemezjátszót, ami kinyitja a Grouthoz vezető ajtókat! Cutscene!

TUDTAD-E?

A játékban szereplő hét klán mindegyike gyökeresen különbözik a másiktól, így mindenki elkészítheti saját, testre szabott karakterét.

Ismét csőstül jön a baj, úgyhogy hagyjuk el a szobát a bejárattal szembeni ajtón, ereszkedjünk alá, utána a balra lévő ajtón távozzunk. A helyiség túlsó végében lévő ajtón menjünk ki, majd kövessük az események sodrát egészen egy zsákutcának látszó szobáig. Itt már csak annyi a teendőnk, hogy az egyik ablakot felhasználjuk gyors és hatékony távozásunkhoz. Vissza LaCroix herceghez, cseverésszünk, majd vállaljuk el a következő küldetést.

Múzeumlátogatás

Pattanjunk a taxiba, és szállíttassuk magunkat a Múzeumba. Menjünk le a lépcsőn, balra Raptor, mi induljunk el jobbra a körfolyosón. Át az ajtón, majd egészen addig sétáljunk, míg nem találunk egy résnyire nyitvahagyott panelt. Itt találhatunk egy hasznos kulcsot, és semmi mást. Haladjunk tovább a folyosón, míg vissza nem érünk a Raptorhoz. Menjünk be a dinoszaurusz melletti ajtón, és az őrök elől bujkálva a jobb oldalon osonjunk a tevéig, itt a T-Rex fejes lépcsőn sétáljunk le. Forduljunk jobbra, szigorúan tapadjunk a falhoz, míg el nem érünk a „Lost and Found" ajtóig. Itt nézzünk jobbra, és a látóterünkbe került fehér ajtókon menjünk be, majd a helyiség túlsó végében lévő ajtón menjünk ki. Itt találhatunk egy szellőzőnyílást, ahova be kell bújnunk. Az elágazásnál forduljunk jobbra, utána essünk le az alattunk lévő szintre. Lopakodjunk az ajtóhoz, vegyük magunkhoz a kulcsokat, tovább a szemben lévő ajtókon keresztül, innen a bal oldali ajtón távozzunk, majd jobbra induljunk a falhoz tapadva. Miután elhagytuk a fő-főbejáratot, a jobbra eső ajtón bemehetünk. A folyosó végén, majd a szemben lévő ajtón osonjunk át, ezután caplassunk le a lépcsőkön. A kamerákra figyeljünk, mert riaszthatják az őröket, akiket nem szabad megölnünk… Mikor elfordul a mechanikus szem, lopózzunk közvetlenül alá, aztán ahogy elpillant az ajtóról, menjünk be. Az őr mellett settenkedjünk a számítógéphez, és kapcsoljuk ki a kamerákat (a kód: pterodactyl és velociraptor). Hagyjuk el a helyiséget, a szemben lévő ajtón ugorjunk be, a folyosó végén jobbra forduljunk, majd a balra eső ajtón toppanjunk be a szobába. Szedjük össze a gyűrűt és az órát (később eladhatjuk őket jó pénzért), ezután hagyjuk el ezt a helyiséget, a folyosón forduljunk jobbra, és térjünk be az első balra eső szobába. Itt egy kódkártyát kell felvennünk, azután muszáj kimennünk, megkeresnünk a számzáras ajtót, és beütnünk a "2358"-as kódot. Ezt a folyosót kövessük végig, az ajtó mögött megbúvó dobozt verjük szét, innen már szabályos sínpár visz minket a pálya végéig.

TUDTAD-E?

Letölthető egy nem hivatalos patch a játékhoz. Addig kiváló megoldás, míg a Troika Games-es srácok elő nem állnak a saját javításukkal.

Indulás vissza „szeretett" Hercegünkhöz, és diskuráljunk vele egy jót. El is szalajt minket rögtön Hollywoodba, hogy keressük meg a Fő Nosferatut, Gray-t. Azonban előbb el kell látogatnunk Isaac Abramshoz, aki egy ékszerbolt tulajdonosa (mellesleg pedig befolyásos vámpír, utálja a Herceget, és pár küldetése van számunkra, mielőtt megosztja velünk a Nosferatuk tartózkodási helyének titkát).

Horror-sokk

Isaac megkér minket, hogy menjünk el azért a ritka kazettáért, melyet nemrégiben vásárolt. Első állomásunk a Ground Zero nevű Internet café, ahol meg kell találnunk a "josefk login" nevű gépet, ahol a "kafka" jelszót használva megnyithatjuk az e-maileket. Itt leírják, hogy a Fast Buck nevezetű üzlet mögötti sikátorban van találkánk az eladóval - most rögtön! Futás! A fickó odaadja a ka-

FEGYVERKALAUZ

.38-as Revolver:
A hatótávolsága kifejezetten jó, ám csak hat golyó fér a tárba, melyek kiürítése után hosszadalmas újratöltési procedúra veszi kezdetét. Cserébe nem is sebez nagyot egy-egy lövés: egy tár, egy ellenfél. A dolog másik oldalát nézve igen jó esélyeink vannak olyan ellenségekkel szemben, akik ezt a vízipisztolyt fogják ránk.

Braddock 9mm:
Tüzelési sebessége figyelemre méltó még a játék elején, ám a pontossága hagy némi kívánnivalót. Csak egy fokkal jobb a .38-asnál, de nagyobb méretű ellenségek ellen használhatjuk.

Utica m37:
Megbízható, bár kicsit gyengécske shotgun. Nem emberfeletti célpontok is több lövéstől halnak csak meg, a vámpírokba például egy egész tárat is bele lehet eresztení. Az újratöltési idő és procedúra egyszerűen siralmas. Falkában rohamozó ellenségekkel szemben használható.

Colt Anaconda:
Ez a fegyver aztán nem semmi. Nagyon erős, szinte akárkit lenyom egy-két lövéssel. Az első végigjátszás során mindössze egy töltényt találtam hozzá, másodszorra pedig hármat. Kár, hogy nem vagyunk elkényeztetve a munícióval. Halandó és vámpír egyaránt retteg ettől a pisztolytól.

Steyr Aug:
Counter Strike játékosok biztos jól ismerik már ezt a puskát. Közelről, távolról is rémisztően pontos, sebzése mindenkit keményen és szigorúan átküld az örök vadászmezőkre. Meg kell tanulni kezelni, mert csak hozzáértő kezekben mutatja meg igazi énjét.

Lassiter Killamatic:
Körülbelül hasonló, mint a fent említett géppuska, azzal a különbséggel, hogy ez kifejezetten emberek irtására jó.

McLusky .50:
Gyorsan tüzel, gyorsan tölt újra, közepes hatótávolságra kiváló! Csakúgy, mint a Lassiter, ez is inkább emberek ellen bizonyult nagyon hatásosnak. Bár miután megszerezzük, vámpírokkal már nem nagyon fogunk harcolni…

Jaegerspas:
Automata shotgun. Az újratöltés valamivel elfogadhatóbb ütemben történik, mint az előbb, viszont még mindig kicsi a sebzése, és újfent borzalmas pontossággal „büszkélkedhet".

Crossbow:
Igen erőteljes ellenfél az, aki egy sima, vagy egy tüzes nyílvesszőt kilövő nyílpuskát hord a hóna alatt. Hatótávolsága lenyűgöző, az egyetlen hátránya a közepesen lassú újratöltési procedúra.

Ezek voltak a lőfegyverek, azonban a Bloodlines-ban számos, ha nem rengeteg közelharci fegyver is található. A katana, a pöröly, a bozótvágó, a gumibot és a fáklya a leghatékonyabb közeli gyilkolóeszköz. Az alsóházat gazdagítja a kerékkulcs, a baseball-ütő és a kés. Külön poén, hogy egy levágott karral is üthetjük - a csatornákban - az ellenséget. Egészen Evil Dead-szerű kaszabolásokat vihetünk véghez vele…

zettát, és megemlít egy nevet. Isaac-tól érdeklődjünk, mire ő rávilágít, hogy ez a színésznő már közel 50 éve halott. Ez világossá teszi, hogy azonnal a temetőbe kell mennünk! A főbejárat zárva, azonban a hajléktalanoktól jobbra van egy deszkákkal eltakart lyuk a falon. Pakoljuk arrébb a fadarabokat, és küsszunk be a sírkertbe. Menjünk egészen a temető végébe, a házig, ahol a hamvakat tárolják. Sétáljunk be az épületbe, a kereszteződésnél forduljunk balra, utána jobbra, végül megint balra. Az egyik tároló kinyílik, itt bújik meg a kazetta, amely a film másik felét tartalmazza. Vigyük vissza rögtön Isaac-nek.

TUDTAD-E?

A vámpírtársadalom Hercegei nem uralkodnak, csupán betartatják a törvényt, és bírákként szolgálnak. Többen idejeik során, múltnak tartják a hercegség fogalmát.

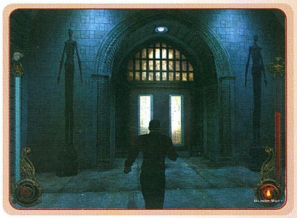
Az öreg rögtön elküld minket a Sin Bin nevű videotékába. Beszéljünk a pultossal, győzködjük ügyesen, a pénz megoldja a nyelvét; 500 dollárért hajlandó beszélni. Nem muszáj fizetni neki, lemehetünk az alagsorba, és meghekkelhetjük a számítógépét ("dirtydog" a jelszó), ahol megtalálható a szükséges információ. Irány a Red Spot, itt válaszoljunk a hívásra, majd szaladjunk át a Luckee Star motelba. A 2-es szobából csörjuk ki a kulcsot, és romboljunk át a Ground Zeróba. A gépterem végében ugorjunk át az ajtón, utána másszuk meg a lépcsőket. Térjünk be a szobába, öljünk meg mindent, ami mozog, ezután a helyiség túlsó végében lévő ajtón távozzunk, forduljunk balra, nyomás át a szobán, át az ajtón. Lépcsőn le, ajtón át, folyosó mentén, ajtón át, lépcsőn le, szobán át. A dobozokon másszunk fel a felső helyiségbe, kapjuk fel a kazettát, és induljunk vissza Isaac-hez.

A borzalmak háza

Üljünk be a taxiba, és menjünk a King's Way-re. Ez egy rémegyszerű, mégsem sétagalopp küldetés lesz. Először is be kell jutnunk a házba. Ezt úgy tehetjük meg, hogy az egyik falon kúszó növényzeten felkapaszkodunk, a csigalépcsőt megmásszuk, utána bejuthatunk az épületbe. Öljünk meg minden szörnyellát, aki ránk támad. Nem írom le részletesen, hogy merre kell menni, mert annyira nem bonyolult: egy darabban le kell jutni az alagsorba. Itt lent jön egy jó kis főellenség-harc. Miután elintéztük őkelmét, a nagy ajtón menjünk át, és zuhanjunk le a csatornákba vezető lyukon.

Búvóhely

Másszunk be a csőbe, mikor kiérünk, forduljunk jobbra, és húzzuk meg a kart a kapu mellett. Induljunk el balra, a járat végéig menjünk, utána kússzunk be a balra található csőbe, ezt kövessük a végéig. Itt jobbra sétáljunk, húzzuk meg a kapu melletti kart, ússzunk át, forduljunk jobbra, majd vegyük



az irányt balra. Mikor jobbra fordul a folyosó, kutassunk jobb oldalon egy cső után, ha megvan, ne menjünk be, hanem csak az ezután következőbe másszunk be. A kijáratig kússzunk, utána caplassunk le a lejtőn, tekerjük el a szelepet, és vegyük elő legszebb fürdőruhánkat. Ússzunk át az alagúton, és másszunk ki a bal oldali létrán, mielőtt bedarál minket a sok fémlapát. Ugorjunk át a túloldalra, a csöveken keresztül átjuthatunk egy hasonló terembe, ahol egy hordót a vízbe dobva máris megakaszthatjuk a fémlapátokat. Ez azért jó, mert ennek tetejére felugorva egy újabb csövön másztathatunk át. Itt balra haladjunk, menjünk le a lépcsőkön, majd a helyiség túlsó végébe. Itt ugorjunk be a lyukba, és küsszunk át az alagútba. Kiérve menjünk fel a lépcsőkön, át az ajtón. Belecsúszunk a vízbe, de az áramot ügyesen elkerülve felmászhatunk a létrán. Húzzuk meg a kart, várjunk kicsit, utána húzzuk meg még egyszer. Azonnal fussunk a korlát felé, csobbanjunk a vízbe, ússzunk el az elágazásig, és forduljunk jobbra. Várjuk meg, míg emelkedik a vízszint, utána forduljunk jobbra. Sétáljunk a kapuhoz, húzzuk meg a kart, és menjünk a kereszteződésig. Itt vegyük balra az irányt, majd a következő útelágazásnál jobbra. Száguldjunk egészen a folyosó végéig, ahol forduljunk jobbra, cammogjunk fel az emelkedőn, ahol ismét jobbra kanyarodjunk. Nyissuk ki a vaskaput, csobbanjunk a vízbe, a jobb oldalon másszunk fel a csöveken, és vegyük az irányt a „Control Station 3" feliratú ajtó felé. Öljük meg a nagyobbacska ellenséget, ezután célozzuk be a hatalmas csövet. Létrán le, majd csőről-csőre ugrálva egy darabban jussunk le a mélység aljára. Itt induljunk el arra, amerre visz az „út", de az első leágazásnál forduljunk balra. Egészen az elágazásig surranjunk, ahol egy balkanyar lesz a legjobb választás. Ennek a folyosónak a végén jobbra kell fordulni, majd a következő kereszteződésnél is jobbra vegyük az irányt. A legközelebbi útelágazásnál balra térjünk ki. Az első lehetőségnél cammogjunk jobb-

ra, ezután az emelkedő tetején balra sprinteljünk. A folyosó végén a kódkártyától foszszuk meg a foszladozó holttestet, forduljunk vissza, ezután kanyarodjunk jobbra, ahogy lehetséges, aztán a következő útelágazásnál még egyszer jobbra. A legközelebbi kereszteződésnél balra, majd az azt követőnél ismét balra. Ezután jobbra forduljunk, és térjünk be a nekünk jobbra eső terembe. Sétáljunk oda az irányítópulthoz, ugorjunk egy nyilvánvalót, és jöhetnek a Nosferatuk végre.

Ússzunk partra, és a jobb oldali járaton induljunk el. Forduljunk jobbra, egészen a hotel logójáig. Itt forduljunk balra, sétáljunk át a hidacskán, az elágazásnál jobbra menjünk, így elérünk Gray-hez. Beszéljünk vele, és a balra lévő ajtón hagyjuk el a Nosferatuk birodalmát.

Mentőakció

A Temetőből siessünk vissza a taxihoz, és száguldjunk át Chinatownba. Itt keressük meg Ming Xiaót (a kínai negyed „bejáratával" szemben lesz a templomkertben lévő házikóban). Kérdezzünk rá mindenképp az eltűnt Nosferatura, mire elküld minket a Vörös Sárkány étteremb. A recepciós kislánynak mondjuk meg, hogy Wong-Hóhoz jöttünk. Fel az emeletre a lifttel, és a jellegzetes papírfal mögött diskuráljunk Wong-Hóval. Természetesen ő sem árulja el egyből az információt, amely után kutatunk, hanem egy küldetést kapunk. Menjünk át a Lotus Blossomba, ahol lássuk el alaposan mindenkinek a baját, majd az első emeleten szabadítsuk ki a cserfes szájú kis boszorkányt. Vissza Wong-Hóhoz, beszélgessünk vele, mire elküld minket egy régi barátjához. Nyomás át a „Zhao Imports" raktárba, ahol az emeleten megtalálhatjuk a titkos információ birtokosát. Mindezek után tűnés innen, amilyen gyorsan csak lehet. Az özönlő rosszfiúkat nem lehet mind legyőzni. Szégyen a futás, de sajnos.

Johnny klubja

Egy kis verekedős misszió. Keressünk az egyik sikátorban egy magasabb épületet, amelynek oldalát számzáras ajtó tarkítja.

A kód "725", menjünk be, és öljünk meg minden ránk támadó egyént.

Fu Syndicate

A taxi pontosan emellett az épület mellett parkol, úgyhogy nyilvánvaló, hogy hova kell mennünk. Bent a székházban sétáljunk balra, a tárgyalóterembe, majd jobbra az ajtókon. Elvégzik a tesztet, így átmehetünk a következő helyiségbe. Itt három gyönyörű penge forog megállíthatatlanul. Illetve csak majdnem. A sínek végében, a rács mögött három áramelláto van, ezeket lőjük szét anélkül, hogy darált hússá aprózódnánk. Leállnak a cuccok, és elhagyhatjuk a termet. A következő helyiségben öljünk meg minden élőt, és másszunk át a vizes padlójú szobába. Lőjük ripityára a plafonon terpeszkedő áramkeltő kütyüket, így nem ráz minket halálra az elektromosság. Az új helyiségben lőjük szét a lángszórót, ezután a kitört üveg helyén másszunk fel, és öljünk meg mindenkit. Keressük meg a lépcsőkhöz vezető ajtót. Itt öljük meg a jófej Mandarint, vegyük el tőle a kulcsot, és keressük meg a hozzá való zárat. Meg is találjuk nyomban az eltűnt Nosferatut. Innen már csak pár őr, egy formatálandó számítógép, és néhány ajtó áll köztünk, és a szabadság közt. Menjünk ki az épületből, és a csörgő telefont vegyük fel.

TUDTAD-E?
Néhány Thin Blood vámpírban olyannyira gyenge Káin vére, hogy akár a napsütésben is képesek sétálgatni, a Végső Halál terhe nélkül!

A Giovannik

A taxival hajtsunk a Giovanni birtokra. A szökőkútnál ácsorgó emberkéket győzzük meg arról, hogy mi nagyobb hasznát vesszük a meghívójuknak, így akadálytalanul besétálhatunk a villába. Bent a parti határozottan érdekes... A fő célunk az, hogy lejussunk a ház alatti titkos járatokba. Ezt többféleképp is megtehetjük:

1.: Beszéljünk a terem jobb oldalán ácsorgó fehérruhás nővel, és győzzük meg, hogy vigyen le minket az alagsorba.
2.: A fehérruhás nő mögötti ajtón menjünk be, zárjuk be magunk mögött a bejáratot, majd piszkáljuk meg a zárat. Itt bent a díszkard nyitja a titkos lejárót. Menjünk végig a folyosón, és át az ajtón is. A vizsgálóban húzzuk meg a kart, és hup-panjunk az

Diszciplínák

Animalism
A bennünk rejlő vadállatot hívhatjuk elő, amely fizikailag is manifesztálódik, és végrehajtja parancsunkat. Halandók előtt nem használhatjuk, különben megsértjük a szabályokat.

Obfuscate
Ennek segítségével a vámpír láthatatlanná válik. Csak akkor aktiváljuk, ha senki sem lát minket. Akkor „használódik" ha mozgásban vagyunk. Egy helyben állva végtelen ideig láthatatlanok maradhatunk. Öt szinttel rendelkezik a képesség.

Potence
Közelharci képességeinket tuningolja fel. Fizikai erőnk sokszorosára növekszik segítségével, és megállíthatatlan harcosokká varázsol minket. Öt szinttel rendelkezik a képesség.

Presence
Ezt a képességet aktiválva irdatlan mértékű félelmet keltünk a minket körülvevő ellenségekben, így csökken a hatékonyságuk a harc során. Öt szinttel rendelkezik a képesség.

Celerity
A körülöttünk lévő történéseket lelassítja anélkül, hogy a mi sebességünk változna. Öt szinttel rendelkezik a képesség.

Auspex
A vámpír auralátási képessége az Auspex. Öt szinttel rendelkezik a képesség, és a legmagasabb szinten óriási távolságokra ellátunk, s akár mindenen keresztül meglátjuk az aurákat.

Protean
A bennünk rejlő bestia éled fel a képesség segedelmével. A vámpír állati formát ölt, és a felvett alak képességeit is birtokolja egy ideig.

Fortitude
Ez a képesség jelentősen megerősíti karakterünk állóképességét, olyannyira, hogy akármilyen bejövő sebzésnek bizonyos százalékát képes elnyelni!

Dementation
A Malkavian klán spéci képessége, senki más nem tudja elsajátítani. Az ellenfélben zavart kelt, mivel őrületet sugároz az agyába!

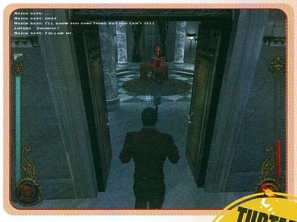
Dominate
A vámpír saját akaratát könnyedén átviheti gyengébb egyénekre. Fejlettebb változatai közt szerepel egy olyan varázslat, amikor a körzetünkben lévő összes ellenség öngyilkos lesz. Impresszív. Öt szinttel rendelkezik a képesség.

Thamuaturgy
A Tremere klán vérmágiája. A varázslók évszázadok óta fejlesztik, tökéletesítik az ide vonatkozó technikákat. Öt szinttel rendelkezik a képesség, köztük a lenyűgöző Vérforralás művészetével.

ereszkedő vizsgálóasztalra. Öljünk meg minden zombit, majd a folyosó végén kanyarodjunk jobbra, és sétáljunk át az ajtón. Forduljunk balra, és másszunk le a lépcsőkön. Az ütelágazás bal szárnyán repüljünk tovább. Maradjunk a jobb oldalon, nehogy leessünk. A folyosó végén ajtó, majd szinte rögtön utána még egy. Ezeken kell átmenni, megölni az összes zombit, az előttünk lévő két ajtón szintén kimenni, és a következő elágazásnál jobbra kanyarodnunk. Keressük meg az ajtót, amely kicsit másképp néz ki, mint a többi. Ez kell nekünk! Egy szobányi zombi, majd le a lépcsőkön. A főellenséget aprítsuk gulyáshússá a katanával. Miután megöltük, visszahuppanunk LaCroix Herceg irodájába.

A Leopold társaság

Pattanjunk a taxiba, és vitessük magunkat a Society Of Leopoldhoz. Itt is több lehetőség van: a lopakodós karakterek osonhatnak, az erőre rágyúrt vámpírok harcolhatnak. Nem írom le egyik módot sem, anynyira nem bonyolult (no meg az átkozott helyhiány). Tegyük fel, hogy bent vagyunk a házban. Vigyázzunk, hogy a vörös lézernyalábokat ne szakítsuk meg, mert igen tekintélyes mennyiségű robbanóanyag van élesítve a segítségükkel (a laptopokat meghekkelve kikapcsolhatjuk a detonátorokat, vagy beállíthatjuk, hogy csak emberek esetén robbanjanak fel; aranyos...). Nem olyan nehéz mindenkit átküldeni a túlvilágra itt a házban, úgyhogy ne késlekedjünk. Van egy ajtó, amely egy 9-es szintű zárral van bezárva. Ezt feltörhetjük, ha tudjuk, vagy megszerezhetjük a padláson megbúvó, ellenálló inkvizítoroktól a kulcsot. Tehát az alaposan bezárt szobából a borospincébe lépcső vezet, ezen menjünk le. Hátul, a boroshordóállványnál az egyik alsó hordó kicsit elmozdult a helyéről. Ezt húzzuk ki, és másszunk be a mögötte rejlő járaton. A létrán ereszkedjünk alá, kövessük a folyosót, át az ajtón. Ugráljunk le a köveken a terem aljáig. Innen szinte egyenes út vezet (néhány kinyírandó ellenség, kis tavacska motorcsónakkal) a főellenségig, Grunfeld Bach-ig. Egyáltalán nem nehéz megölni, csak sokat kell rohangálni utána, ugyanis állandóan elfut néhány ütés besze-



dése után. Ha megöltük, másszuk meg a lépcsőket, egészen a fent található kis házikóig. Szabadítsuk ki Johannsent, és beszélgessünk vele. Az átvezető után egy percünk marad arra, hogy elhagyjuk a Leopold társaság búvóhelyét. Rohanjunk eszeveszett tempóban az előző, tavacskás helyiségbe, és pattanjunk motorcsónakba.

TUDTAD-E?
A legelső vámpír Kain volt. A Biblia szerint egy kővel agyonütötte saját testvérét.

Sabbat-őzés

A hercegünk azt szeretné, ha Los Angelesből minden szabbatost kiűznénk. Örökre. Nincs más dolgunk, mint átsétálni a szintén Downtownban található Hallowbrook Hotelhez, és keresnünk kell egy bejáratot. A sikátorokban lesz egy ablakmosó-lift, ennek segítségével juthatunk fel (még mindig nem értem, hogy szupererős vámpírként miért nem rúghatom be a főbejáratot). Itt harc lesz. Elkerülhetetlen, nehéz és nagyszabású. Menjünk le a lépcsőkön, majd irány a balra lévő helyiség. Öljünk meg mindenkit, vissza a folyosóra, és folytassuk utunk, közben minden ránk támadó egyént tegyünk el

láb alól. Menjünk arra, amerre vannak ellenségek, így nem tévedhetünk el. Mikor eljutunk a padlón található lyukhoz, ugorjunk le rajta. Itt ismét csak annyi a feladatunk, hogy az életünkre törő szabbatosokat kövessük, és ugyancsak a padlón található lyuk segítségével ereszkedjünk egy szintet. Szokásos taktika, majd a liftaknába ugorjunk le. Előbb-utóbb elérünk a szálloda bárjába, itt egy alfőellenség (hú…) tör az életünkre. Egy pár shotgun lövéssel kivonhatjuk a forgalomból.

Innen már csak pár lefele vezető lépcsőt kell magunk mögött tudnunk, és megküzdhetünk a főellenséggel. Már láttuk a „Borzalmak háza" fejezet végén, de úgy látszik visszatért, és felvette a harci formáját. Szerintem nem volt túl nehéz, vessünk be mindent, amink van. Miután eltettük vámpírláb alól, térjünk vissza a herceghez!

TUDTAD-E?
Az \Activision\Vampire - Bloodlines\Vampire\sound\ music\ könyvtárban MP3 formátumban fellelhető a játékban elhangzó összes fantasztikus zeneszám.

A friss levegőn

Most érkezett el az idő, hogy megcsináljuk a mellékküldetéseket. Ezután már nem lesz rá lehetőségünk, mivel most kezdődik a finálé, és nagyon felgyorsulnak az események! Menjünk át a Last Roundba, beszéljünk Damsellel. Mondjuk meg neki, hogy LaCroix egyességet akar kötni az Anarchokkal, és hogy Nines már nincs feketelistán. Pattanjunk a taxiba, és irány a park. Nyomás az épületbe, majd a libegővel cuppanjunk fel a dombtetőre. Ki a házból, és beszéljünk Nines-szal. Hopp, egy Farkasember tűnik elő a semmiből. Nem lehet megölni, ő viszont pillanatok alatt képes végezni velünk. Menekülnünk kell előle, méghozzá körülbelül három percig, míg felér újra a libegő a dombra. Nincs sok tanácsom, mindössze csak annyi, hogy használjuk az épületeket, és figyeljünk a hangokra. Mikor letelik az idő, sprinteljünk lélekszakadva a libegőhöz. Beszéljünk Jackkel!

Fordult a kocka

Most ránk vadászik minden vámpír és bérenc, hála drágalátos Hercegünk „sokszínűségének". A feladatunk mindössze annyiból áll, hogy egy darabban el kell jutnunk addig a helyig, ahol Tung megbújt, még a sztori elején. Jópár ellenség - köztük néhány igen erős - kívánja majd utunkat állni. Tegyük el őket láb alól, majd szálljunk be a megjelölt helyen parkoló taxiba. Most nem LaCroix sofőrje fuvaroz minket, hanem egy tipikus, pszichiáter taxis. Beszélgessünk el vele, és döntsük el, melyik oldallal szeretnénk egyezséget kötni.

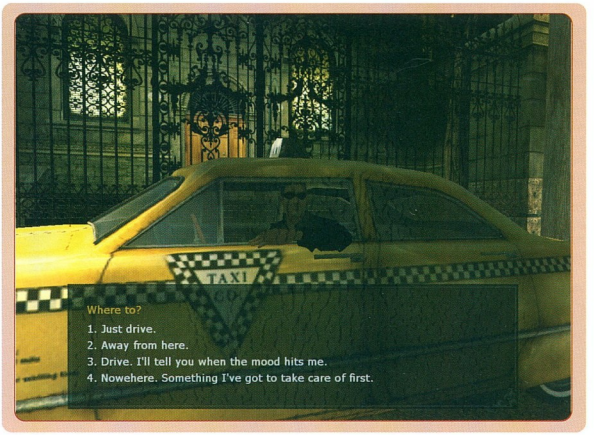
Ming Xiao

Ez a küldetés csak akkor szerepel a sztoriban, mikor nem a Kuei-Jinekkel paktálunk le. Akik mégis így tettek, azok ugorjanak át a következő fejezethez.

A támadó őröket likvidáljuk, majd térjünk be abba a terembe, ahol először beszéltünk Ming Xiaóval. A bal oldali ajtón keresztül hagyjuk el a termet, ezután az udvaron található házikóba jussunk el. Jó sok lőszer van itt, tankoljunk fel. Miután mindenkit kinyírtunk, átrohanhatunk a főépületbe, ahol akármelyik lépcsőn lemehetünk. Forduljunk jobbra, át a duplaszárnyas ajtókon, végül ugorjuk át a korlátot a vízkeréknél. Lesz egy szép nagy ajtó, egy deszkával eltorlaszolva. Sétáljunk oda, és csúsztassuk ki a reteszt a helyéről, ezután hagyjuk el a termet. Forduljunk balra, vigyázzunk a csapdákra. Haladjunk tovább, majd az első lehetőségnél kanyarodjunk jobbra, az ezt követő kereszteződésnél pedig balra. Ezután jobbra, végül balra. A Buddha szobrok előtt nyomásérzékelős csempe van, úgyhogy mindkettőre toljunk egy-egy oszlopocskát. Cammogjunk le a frissen megnyílt lépcsőkön, és át az ajtón. A központi teremben vagyunk. Rengeteg ellenség, csapda, és egy nagy feladat. A középső kör körül négy díszes oszlop van. Ezekre rá kell helyeznünk négy jáde-állatfigurát, melyek a folyosókon vannak elrejtve. Csapdák és örök védik mindegyik szobrot, nem harccal, hanem lopakodással megoldva lenne az igazi, de így is, úgy is eszméletlenül nehéz a feladat. Jól jegyezzük meg, hogy melyik állatfigura milyen díszítésű oszlopon állt, mert ugyanolyan formájú talapzatra kell helyezni őket a központi teremben. Amennyiben ez megtörténik, egy gyönyörű portál nyílik a terem közepén. Mentsünk, újjuk ki magunkat, mert Ming Xiao jön, kicsit másképp. Elég nehéz lesz legyőzni... Konkrét útmutatást nem tudok adni, mert mindegyik karakter más módon tud szembeszállni vele a leghatékonyabban. Miután megöltük, vegyük fel a szarkofág nyitókulcsát, utána ugorjunk a portálba. Tankoljuk fel készleteinket, és irány a Herceg.

Sebastian LaCroix

Chunkot harapjuk szét, majd irány a lift. Néhány őr megkeresértheti életünket, de az ellenállás nem számottevő. A felvonó nem visz minket túl magasra, úgyhogy ugorjunk



TUDTAD-E?

A „Leopold társaság" c. pálya végén történő gyakori fagyásra a www.activision.com-on találhatunk megoldást.

ki belőle. Menjünk balra, a szobába, utána balra hagyjuk el a helyiséget. Jobbra egy ajtó, a következő szobában ugyanígy, egy jobb oldali ajtón szaladjunk át. A lépcsőket másszuk meg, forduljunk jobbra a tetején, a folyosót kövessük a végéig, és menjünk le a lépcsőkön. Az étkezdében az üvegtetőt berobbantva kommandósok ereszkednek alá. Kemény harc, de megoldható. A katonák által használt ajtón be, majd fel a lépcsőn, egészen a tetőig. Itt lesznek még néhányan, de már rutinmunka lesz őket elintézni. Fent lesz egy felfele vezető csőszerűség, amelyen felmászhatunk. Elég nehéz meglátni, úgyhogy csak figyelmesen! Miután kimászunk, irány jobbra. A kommandósokat és őröket likvidáljuk, majd romboljunk be a következő helyiségbe. Nem sokára elérünk LaCroix-hoz, akinek bomba van a testére erősítve. Elég könnyű megölni, szóval ő csak egy ál-herceg volt. Vegyük fel a robbanószert, amit elejtett. Szálljunk be a liftbe, élesítsük a bombát, szálljunk ki, végül küldjük fel az emeletre a felvonót. Hívjuk vissza a szállítóeszközt, emelkedjünk egy szintet, utána a következő liftbe beszállva menjünk a hetedik emeletre. Erős ellenállás fogad minket, de ne ijedjünk meg tőlük. Caplassunk fel a lépcsőkön, ezután vegyük igénybe a balra található ajtót! A Sheriffel kell harcolnunk. Baromi nagy kardja van, és ha megütjük, a hátunk mögé teleportál.

A katanával adjunk neki, és mivel mindig mögénk surran, tudni fogjuk, hova csapjunk. Ez könnyű. Miután végzünk vele, felveszi a harci formáját, és kilök minket a tetőre. Kapcsoljuk fel az egyik reflektort, és várjuk meg, míg a fénycsóvába nem repül a hatalmas szörny. Ekkor a földre zuhan, és megkínálhatjuk harctudásunk legjavával. Ezt párszor elismételve nem lesz túl nehéz dolgunk. A kommandósokat ne bántsuk, mert ők is aktívan tüzelnek a szárnyas vámpírszörnyre.

Beszéljünk LaCroix-val, hogy eme bugos, de élvezetes játék végére érjünk! Gratulálok!

Dante

Mellékküldetések

Ease the pain: Mercurio majdnem agyon van verve, beszélgetünk vele, és felajánlhatjuk, hogy hozunk neki egy kis fájdalomcsillapítót. A következő mellékküldetés során találhatunk az orvos asztalán egy kis morfiumot. Ez pont jó Mercurio barátunknak.

Blackmailing the doc: A Santa Monicai kórházba kell bejutnunk ehhez a küldetéshez. Malcolm számítógépét fel kell törnünk, elolvasni a leveleit, majd bemenni hozzá és beszélgetni (az egyik vizsgálóban van a rasztás srác). Megzsarolása után a férfi 75 dollárt rejt a postaládánkba.

Pet Ghoul: A ghoul egy olyan lény, akit egy vámpír megitatott a vérével, de nem változtatta át. Az egyik vizsgálóban van egy haldokló lány, akit megitathatunk saját vérünkkel. Amennyiben nem követelőzünk a Hercegnél pénzért és egyéb dolgokért, úgy az Elizabeth Dane küldetés után kapunk egy downtowni lakást, ahol a saját ghoulunkat tarthatjuk. Elhalmoz minket minden jóval (pénzzel, páncéllal, stb.)…

Thin Blood: Beszéljünk a póló nélküli sráccal a Santa Monicai Beach-en, menjünk a Dinerbe, kérdezzük meg a nőt a Thin Bloodokról. Menjünk a parkolóházba, keressünk egy autót, amelynek egyezik a rendszáma a nálunk lévővel. A csomagtartóból szedjük ki a naplót, majd menjünk a Kórházba. Az alsó szinten lévő számzáras hűtőkamra kódja: "1969". Engedjük ki a lányt, beszéljünk vele, küldjük le a partra, végül beszéljünk a póló nélküli sráccal.

Asian Vampire: Az Asylumban a pult mellett áll egy srác, dumáljunk vele. Ő valaki ghoulja, és egy ázsiai vámpír üldözi. Menjünk a Kórház hullaházába, és kutassuk át a holttest mellett lévő ládát. Irány a Foxy Boxes bolt, ahol ki kell nyírnunk a vámpírt. Menjünk vissza az Asylumba és dumáljunk újból a sráccal.

Werewolf Blood: A számítógépünkön egy e-mail értesít minket a küldetésről. A kórház legfelső emeletére kell feljutnunk, innen már könnyű lesz megszerezni a farkasember vérmintáját. Tegyük a cuccot a postaládánkba.

Lost Bounty Hunter: Beszéljünk az óvadékügynök Arthurral, aki megosztja velünk, hogy az egyik fejvadásza eltűnt. Menjünk el a férfi lakására, hallgassuk le a rögzítőjét, törjük fel a számítógépét, vegyük fel a kulcsot, majd rohanjunk át a Tetoválószalonba. Itt menjünk le a lépcsőn, és vegyük fel a csörgő telefont. Innen nyomás a Gimble's Prosthetics-be. Tegyük, amit lehet, és sétáljunk vissza Arthurhoz, végül közöljük vele a rossz hírt. Irány haza, a velünk szemközti lakás üzenetrögzítőjét hallgassuk le, utána vissza Arthurhoz. A Face of Death a küldetés folyománya.

Face Of Death: Menjünk a Santa Monicai mólóhoz, ahol nézzük meg a lógó holttestet. Irány a Skyline Apartments, fel a második emeletre, törjük fel a zárat, és hallgassuk le a rögzítőt. Innen a Last Round melletti sikátorba siessünk, és menjünk fel a fehér ajtóhoz vezető lépcsőkön. Beszéljünk a hajléktalannal. Az emeleten lévő hulla mellől emeljük el a kulcsot, utána irány a hollywoodi Luckee Star Motel hatos szobája. Itt egy kódkártya lesz a Brothers Salvage-hez, mely Santa Monicában van. Öljük meg a sorozatgyilkost.

Devil's Confession: A Confession klubban beszéljünk a csapossal, közöljük vele, hogy vért iszunk. Ezután le kell rendezni pár huligánt az Empire Hotel melletti parkolóban, majd beszélnünk kell Venus-szal, végül visszza kell térnünk a szállodába, és a hatodik emeleten megölni a célszemélyt.

Plague for the angels: A Last Roundban ácsorgó Damseltől kapjuk meg ezt a hosszú, ámde lineáris mellékküldetést. Kövessük a nyílvánvalóbbnál nyilvánvalóbb nyomokat, és megoldjuk a rejtélyes kór problémáját.

Gargoyle Tower: Isaac-től kapjuk meg a küldetést. Hollywoodban térjünk be az ékszerbolttal szembeni színházba. Győzzük meg a Gargoyle-t, hogy Isaac a Camarilla ellen van. Amennyiben nem sikerül csatlakozásra bírnunk a monstrumot, meg kell vele küzdenünk. Ez korántsem egyszerű feladat, vagyis inkább „borzasztó nehéz"-nek nevezném.

Food, Critic: Egy LaCroix-tól kapott e-mailből értesülhetünk a küldetésről. Keressük meg Hollywoodban, Isaac boltja körül a kajakritikust, mondjuk azt, hogy a rajongói vagyunk, és győzzük meg, hogy írjon jobb értékelést. A jutalom a postaládánkban lesz.

Ash: Az Asp Hole klub második emeletén bóklászó Ash-től kapjuk meg a küldetést. Vegyük rá a lent ácsorgó palit, aki hasonlít rá, hogy cseréljenek ruhát. Ennyi.

Imalia's Bane: Imaila be akarja feketíteni Tawnee-t, úgyhogy irány a csaj lakása, amely szemben van a Luckee Star motellel. Helyezzünk el pár kamerát a lány lakhelyén, majd ha sikerrel jártunk, Imaila 400 dollárral jutalmaz meg minket.

Mitnick: Ő egy hekkerzseni Nosferatu, tőle kapjuk a küldetést. E-mailen értekezünk a sráccal, így közli velünk küldetéseink pontos helyét. Kövessük a vámpír utasításait, és a feladatsorozat sima evezés lesz végig.

Hunting the Hunter: A Vesuvius klubban VV felhív minket a privát szobába. Sajnos nem földi gyönyörökben részesít minket, hanem csak feladatot ad. Menjünk a Sin Bin alagsorába, hekkeljük meg az irodában lévő gépet, törjük fel a pénzváltó automatát, majd küzdjünk meg a vámpírvadász szőkeséggel. VV-nél jutalom vár minket.

Script writer: Ezt a küldetést is VV-től kapjuk. Menjünk a Luckee Star motelbe, és a recepciót győzzük meg arról, hogy mi producerek vagyunk, és szükségünk van a vámpíros forgatókönyvére. Szedjük ki belőle azt is, hogy ki az informátora. Vissza a Santa Monica Beach-re, ahol beszélgessünk el a spiclivel. Elengedhetjük, vagy megölhetjük, mindenképp jól járunk.

Vampire chain: A Downtownban van egy elhagyatott kórház, amelynek az alagsorában ücsörög Pisha (csak semmi rohögés). Beszéljünk vele, és válljuk el a feladatot. Indulás a Skyline Apartments első emeletére, szedjük ki a srácot a szekrényből, diskuráljunk vele, vissza a lányhoz, és mondjunk igent az új kihívásra. A Giovanni házból kell neki egy könyv, amely abban az orvosi szobában lesz, ahol leereszkedtünk az alagsorba.

Ghoul killer: Beszéljünk a fekete sráccal a Last Round első emeletén, kérjünk tőle küldetést. Ezután irány a Confession klub, dumáljunk az idegesítő csajszival, mondjuk meg neki, hogy megtaláltuk a mesterét. A feladat sikeres teljesítése érdekében öljük meg a lányt.

Fat Larry: A Confession klub környékén találhatjuk meg Larry-t. Neki mindössze egyetlen egy aktatáska kell a közeli parkolóházból. Nehezebb, mint amilyennek látszik.

Demon: Chinatownban Yukival kell beszélnünk, majd átmenni a Red Dragonba, ahol a bár mellett ülő fickóval kell eszmét cserélnünk. Mondjuk meg neki, hogy meg akarjuk ölni Zygaenát. A halpiacon meg is gyilkolhatjuk a démont.

SID MEIER'S PIRATES!

Sid Meier. Élő legenda, félisten, ikon, zseni. Sok jelzőt ragasztottak már az 1954-ben, a marylandi Hunt Valleyben született játékmesterhez, ám egyik sem nevezhető túlságosan túlzónak – főleg a hozzám hasonló veteránjátékosok bólinthatnak e kijelentésre, akik végigkövethették ennek a mindig mosolygó úriembernek az immár két évtizedes pályafutását. A Pirates! 1987-ben épült be a tudatunkba, és azóta ki sem lehet onnan robbantani, pedig volt már pár hasonló, többé-kevésbé sikeres kísérlet, mint pl. a Tortuga vagy az orosz Sea Dogs projekt (ennek második része volt a Disney-pénzből átkeresztelt Pirates of the Caribbean). Ám mégis – a Pirates! maradt „a" karibi kalózos-kardozós játék, alapmű, egyszeri és megismételhetetlen. Vagy mégsem? Nos, a mester úgy döntött, hogy 50. születésnapját egyik legemlékezetesebb sikerének felmelegítésével ünnepli meg. A tavalyi év végén jelent meg a játék, és azóta a világ visszazökkent a régi kerékvágásba: ismét mindenki a Pirates!-ről beszél...

- **CD Link:** Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Firaxis
- **Kiadó:** Atari
- **Megjelenés:** 2004. december 3.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.atari.com/pirates/pirates
- **PC.Games teszt:** 92%

A játék egy az egyben a régi cím újrafeldolgozása, pár módosítással, a kornak megfelelően (ám nem hivalkodóan és öncélúan) 3D-s grafikával. Maga a játék mibenléte egyszerűen leírható: egy ifjú kapitányt vetsenyesítesz meg a XVII. század spanyolok uralta karibi térségében, a kalózok aranykorában. Kereskedhetsz, tengeri csatákba bonyolódhatsz, kardpárbajokat vívhatsz, elfoglalhatsz városokat, elásott kincsek után kutathatsz, meghódíthatod az egyes kikötők kormányzóinak leányát, bosszút állhatsz családod ellenségein – azaz a nagybetűs kalózromantika minden örömébe belekóstolhatsz. Amitől ez a cím más, mint a többi, az maga Sid Meier, az a játékmesteri tudás, amellyel az egyes, újra és újra eléd kerülő aljátékok sora nem válik unalmassá; a folyamatos döntéskényszer, amely miatt minden játék egyedi, megismételhetetlen, és a sajátod – és mivel mindig várod, mi fog történni a következőkben, fel sem tudsz állni a gép mellől...

I. A sztori és lehetőségeid

Ez az a pont, amelyen hamar tüleshetünk, hiszen a Pirates! abszolút nyílt játék, semmire nem vagy kényszerítve. Azok számára, akik mégis szeretik egy játékban a sztorivonalat, ilyen is van: hősünk gyerekként végignézi, ahogy a gonosz Montalban márki elhurcolja családját, kifizetetlen adósságaik miatt. Felnőve nekivág a karibi térségnek, hogy megtalálja szeretteit, és bosszút álljon. Ez az egyik szál, amelyen elindulhatsz, erről a „Küldetések" részben írok részletesen. Van aztán egyfajta ponttáblázat, úgy, mint pl. a GTA3 és társai esetében, itt is lehet „100%-ra" hozni a játékot, ehhez különféle feltételeknek kell megfelelni, ezt összefoglalva az „Értékelés, ponttáblázat" részben találod, másrészt kifejtve a megfelelő aljátékoknál. Aki mindezekkel nem törődik, nyugodtan játssza saját kedvenc módját, legyen az kereskedés, kalózkodás, kincskeresés, csajozás, vagy bármi egyéb. Épp ezek miatt létezik egy karaktergenerálás a játékban, hogy a választott pályához igazíthasd hősödet, illetve az ahhoz megfelelő korszakban kezdhesd meg ügyködésed.

II. Karaktergenerálás

A Pirates! stratégia, ám némi RPG-íz is vegyül bele, de ettől nem kell megijedni – mindez kimerül a karaktergenerálásban, és pusztán a változatosabb játékélményt szolgálja, no meg azt, hogy ki-ki a választott stílusának megfelelően indíthassa kalandjait. Öt lépésből áll ez az „inicializálás" - hozzátészem, az első indításkor minden alapbeállítással indul (lásd lent), választási lehetőséged nincs, így érdemes felfüggeszteni a játékot, és újat indítani, ha módosítani szeretnél!

II.1. Neved és tudásod

Az első lépés a név megadása, ami nyilvánvaloan nincs hatással a játékmenetre – de próbálj meg egyedi lenni, főleg, ha esetleg kijön valami multis kiegészítő a játékhoz, amelyben a bejáratott karakterrel nyomulhatsz, jól fog jönni.

A következő lépcső a nehézségi szint. Lássuk először az öt szintet, aztán megtárgyaljuk az egészet konkrétan is:

1. Apprentice: Oktatószint, csak a játékkal most ismerkedőknek, ez az alapbeállítás. Minden lépésed előtt magyarázó szöveg jelenik meg, a játék elmondja, mit csinálj, melyik gombot nyomd le például párbajban vagy tánc közben. A baj az, hogy véleményem szerint a túlzott egyszerűsítés miatt rossz beidegződéseket tanít, hiszen például egy kardcsatában egyetlen gomb nyomogatásával mindig győzni fogsz, magasabb szinten ugyanezzel veszítesz, így elmehet a kedved az egésztől. Azt ajánlom, főleg ha nem is értesz angolul, ezt a szintet lépd át!

2. Journeyman: Igazából ez a klasszikus könnyű fokozat. Itt is van pár vizuális segítség, de már a játékelemek a helyükre kerülnek.

3. Adventurer: A normál szint. Szerintem itt a legkiegyensúlyozottabb a játék.

4. Rogue: A nehéz fokozat. Itt már rendesen kell kapaszkodni, ezt tényleg azoknak ajánlom, akik már elég rutinra tettek szert.

5. Swashbuckler: Itt van egy kis ugrás – a Rogue-ig nagyjából fokozatosan emelkedik a nehézség, ez a szint viszont azt a tempót figyelembe véve legalább három lépcsőfokot ugrik. Ez az, ami a különféle játékoknál az „Insane", „Extreme" és hasonló neveken fut, kellően aljas, így a játék minden elemével belsőséges viszonyt ápoló játékosoknak ajánlott fokozat.

Fentiekhez még azt kell hozzátenni, hogy a játék közben van lehetőség a szintlépésre, tehát kezdőként érdemes a Journeyman szinten nyitni, és ha jól megy, akkor feljebb lépni. Ha a játék úgy értékeli, túlvállaltad magad, és nagyon rosszul állsz, felajánlja a visszalépést is, ami további segítség!

És akkor lássunk egy gyors áttekintést, miben térnek el az egyes fokozatok:

· **Hajózás:** A Karibi-térségben a szél általában nyugatról fúj. Az Apprentice szinten *mindig* onnan fog fújni, magasabb szinten viszont egyre több hirtelen légáramlat-változás jelentkezik, ráadásul a hajóid is egyre érzékenyebben fognak reagálni erre, azaz nehezebb lesz széllel szemben vitorlázni, és nagy viharban, orkánban nagyobb sérüléseket is szenvednek el.

· **Tengeri csaták:** Alacsony fokozaton még azok a támadásaid is beszámítanak, amelyek épp, hogy súrolják az ellenséges hajót, míg az ő teli találatainak sebzése jelentősen enyhébb. Magasabb szinten ez fokozatosan megfordul – Swashbuckerként nagyon telibe kell kapnod ellenséged, hogy sebesüljön, míg egy kósza golyó elfektetheti a főárbocod. Mindehhez járul az AI, azaz a mesterséges intelligencia változása, ahogy nő a szint, úgy lesznek ellenségeid ravaszabbak és kitartóbbak.

· **Párbaj:** Ellenfeleid alacsony szinten lassúak, gyakran rossz taktikát választanak, hibáidat nem, vagy rosszul reagálják le. Magasabb fokon ez egyre javul, gyorsak, ügyesek lesznek, ha egy mellévágáskor „kinyílsz", azonnal megsebeznek, őket viszont csak jól időzített és megválasztott kombókkal tudod legyőzni.

· **Legénység:** Embereid lényegesen jobban fognak fogyni csatában magasabb szinteken, azaz ugyanaz a móka, amelyre Journeyman szinten elég volt 60 ember, Swasbucklerként ennek többszörösét, adott esetben 2-300 főt is igényel! Mindemellett a legénység hangulata is rohamosan csökken a szintlépések hatására, így ne le-

pődj meg, ha percek alatt eljutsz egy lázadás szélére – magas szinten sok, nagyon sok aranyat kell „termelned" folyamatosan, hogy szinten tartsd a hangulatot hajóidon.

· **Nemzetek:** Alacsony szinten sok megbízást kapsz, üstökösként haladhatsz előre a ranglétrán, és ha kenyéradó nemzeted elárulod, a vérdíjat sem tűzik ki olyan gyorsan fejedre, egy-két botlás még belefér. Magas szinten akár egyetlen megtámadott „saját" hajó azonnali retorziót jelenthet, és az előléptetések is lassabban jönnek, sokat kell dolgoznod, hogy elismerjenek.

· **Tánc:** A szintlépés leglátványosabban szerintem a bálteremben mérhető le, egyre nehezebb, bonyolultabb és hosszabb lesz a tánc, nagyon oda kell figyelned, hogy elnyerd a hölgy kegyeit.

· **Lopakodás:** Ha belopózol egy ellenséges kikötőbe, vagy börtönből szöksz, a szinttől függően lesznek a labirintusban bolyongó őrök egyre többen, és gyorsabban is mozognak.

Mindezen nehezítések mellett egy kétségtelen vonzereje van a magasabb szinteknek: az osztozkodásból egyre több pénzt kapsz, ahogy lépegetsz előre, úgyhogy érdemest ezt is beleraknia mérleg serpenyőjébe.

II.2. Jártasságok

Köveknek azok a speciális képességek, jártasságok, melyek nagyban befolyásolják játékbeli előrehaladásodat.

· **Skill at Fencing (alap)**: Kalózos-kardozós (az ellenséges hajó lerohanása és a fedélzeten hadakozás) játékosoknak ajánlom. Hősöd kardpárbaj során mind védekezésben, mind támadásban gyorsabb, egy-egy jó kitérés, hárítás nagyobb esélyt ad egy azonnali, erős ellenlépésre.

· **Skill at Gunnery:** Kalózos-hajózós (ellenség becserkészése és távolról lenyomása) kapitányoknak ajánlott. Az ágyúk biztosabban és pontosabban találnak, ez egyben azt is jelenti, hogy ezzel kicsit kiegyensúlyozod a nehézségi szint változásának ezen aspektusát.

· **Skill at Navigation:** A kereskedőknek; a hajók jobban kezelhetőek, és ellenszélben is szelídebbek – fentebb említettem, hogy a szél jórészt nyugatról fúj, így kelet-nyugat irányba hajózva ezt a jártasságot választva hamarabb elérsz célodhoz, mely egyrészt gyorsabb aranyhoz jutást eredményez, másrészt kevesebb időt kell tengeren töltened, ami a legénység hangulatát pozitívan befolyásolja. Ám a kezelhetőség a csatákban is jelentkezik, azaz a hajó fordulékonyabb, ami mind menekülésben, mind támadásban kellemes dolog.

· **Skill at Medicine:** Azoknak ajánlom, akik nagyon hosszú játékmenetre rendezkednek be, azaz akiknek minél nagyobb pontszám elérése a céljuk, mivel hősöd életerősebb, és gyógyítani is képes magát, így meghosszabbodik élete. A jártasság révén a sérülések enyhébbek, sőt a hajótörések és a raboskodások ideje is csökken.

· **Wit and Charm:** Ha valakit a csajok elcsábítása vonz, válassza ezt. A képesség a tánc terén tesz engedményeket, azaz alacsonyabb lesz a hölgy elvárása, néhány mellélépés még bőven belefér a dologba, és ugye ez, főleg magasabb szinten felbecsülhetetlen, hiszen a sikeres táncolásért igen hasznos ajándékokat és tippeket kapsz, épp ezért ez egy igen meggondolandó választás!

A későbbiekben azt is látni fogod, hogy az összes fenti képességet bizonyos speciális tárgyakkal szintén befolyásolhatod, ám valahogy az egészség növelésére beszerezhető cuccok nem olyan hatékonyak, mint a többi. Épp ezért, ha hosszú játékot szeretnél, és megelégedsz közepes (Adventurer) nehézségi szinttel, javaslom a Medicine képességet. Swashbucklerek viszont inkább specializálódjanak, illetve átlagos idejű, vagy gyors partikra is érdemes a neked megfelelő képességre bökni. *Figyelem! A jártasság a játék folyamán nem módosítható!*

II.3. A kor, amelyben élsz

Az Apprentice szintet leszámítva öt korszak közül választhatsz, mely alapjában határozza meg a játék további menetét. Lássuk ezeket.

· **1600:** A spanyolok gazdasági hanyatlása elkezdődik, ám ekkor még ők uralják a karibi térséget. A Kis-Antillákon most indul be a gyarmatosítás, más nemzet alig van a színen. Akik kereskedni akarnak, azoknak ez jó időszak – ám elsősorban spanyol színekben.

· **1620:** A kolonizálás és a spanyolok „halványulása" erősödik. Kezdő kalózoknak jó terep, az európai helyzet miatt szinte mindenki hadban áll a másikkal, ebben az időszakban könnyebb, ha nem a spanyolokat választod.

· **1640:** Ez a kezdés a háborúkedvelőknek ajánlott, főleg a spanyolok ellen, eredményesen lehet városokat támadni és elfoglalni.

· **1660 (alap):** Kiegyensúlyozott helyzet, már minden nemzet megtalálta a maga helyét, így igen kellemesen lehet kalózkodni, bármilyen zászló alatt, vagy a magad szakállára. Ha a spanyolokat választod, sokat kell harcolnod a kalózok ellen – és ha rájuk koncentrálsz, minden nemzetnél hamar elérheted a legmagasabb rangfokozatot!

· **1680:** Ez az a kor, amikor a kalózok korszaka leáldozóban van. A nem spanyol kikötők jól védettek, sok a „kalózvadász" hadihajó – akik az igazi kihívást keresik, válasszák ezt az évet, mivel minden gyarmatosító gazdag, jól megszedheted magad, viszont készülj fel komoly ellenállásra. Természetesen az ellenoldalra állás esetén a helyzet könnyebb, kalózokat hajkurászva.

II.4. Választott hazád

Miután a fentieket kiválasztottad, megjelensz egy kocsmában, ahol egy nemzetet kell választanod. Ez nem jelent nagy elkötelezettséget, hiszen bármikor átállhatsz a másik oldalra, azaz inkább egyfajta kezdőlépés. Ám mivel mindegyik nemzetnek megvan a maga sajátossága, ehelyütt tekintsük át ezeket!

· **Spanyolok (Spanish):** A Karibi-térség urai a játék elején, és később is megmaradnak a fontosabb kikötők, szétszórva a térképen, ami azt jelenti, hogy az ő színeikben elég hamar eljuthatsz egy városba a legénységet és a készleteket pótolni, illetve hajót foltozni. Minden más pro-kontra érvet lásd fent, a korszakoknál!

· **Angolok (English):** Szintén jól szétszórt kikötőik vannak, bár inkább keleten, így nyugaton kénytelen leszel elfoglalni valamelyik nem annyira védett várost (Rio de la Hacha, Gibraltár).

· **Franciák (French):** Lásd az angoloknál – keleten jó sok város, nyugaton ritkásabb jelenlét, így itt is a városfoglalás játszhat be.

Saját zászló alatt

A játék egyik legvonzóbb okossága, hogy hajóid vitorlájukon saját emblémával és saját logóval futhatnak ki az óceánra. Ennek lépése elég egyszerű: le kell gyártanod egy TGA kiterjesztésű fájlt, és ezt elhelyezni a játék Custom könyvtárába - itt találhatóak egyébként a többi zászlók és emblémák is. A fájl neve a lobogó esetében flag_xxx.tga, az embléma ship_sail_emblem_lrg_xxx.tga legyen, az xxx helyén természetesen a kívánt nevet add meg (lehetőleg ékezet nélkül, és további aláhúzás karaktert ne tartalmazzon). Előbbi mérete ideálisan 256x256, utóbbié 512x512 legyen. Természetesen a grafika elkészítésében itt nem tudok segítséget adni, kinek-kinek kedvenc rajzolóprogramját kell segítségül hívnia. Aki kevésbé kreatív, átalakíthatja a program által használt, DDS kiterjesztésű fájlokat is, ehhez a readme.htm ad pár linket, és én is itt egyet: *http://www .mnwright.btinternet.co-.uk/download/dxtbmpx.exe*, ezek segítségével át lehet konvertálni ezeket megfelelő formátummá.

· **Hollandok (Dutch):** Jelenlétük nem annyira erős, így keleten csak két várost találsz egymás mellett, míg a legnyugatibb nagyvárosuk délen Curacao. Épp ezért kicsit nehezebb e nemzethez hű lenni – érdemes vagy a franciákkal, vagy az angolokkal jó kapcsolatokat ápolni, hogy használhasd kikötőiket, vagy persze elfoglalni a spanyol településeket.

Bármelyik népet is választod, az alábbi közös lépések következnek:
· Megjelensz egy fontosabb kikötőben, egy darab hajóval, ennek típusa az adott nemzettől és korszaktól függ, ezt lásd az *Induló hajók* táblázatban!

· Ha meglátogatod a kormányzót, kapsz egy „kalózlevelet", mely feljogosít arra, hogy minden, az anyanemzettel ellenséges hajót megtámadj és kifossz.

III. Városlátogatás

A karaktergenerálás és a nemzetválasztás után, némi mozizást követően megjelensz anyanemzeted egyik kikötőjében.
Egy város látképe látszik, és jó néhány menüpont. Lássuk, melyik mit takar, részletesen.

III.1. „Talk to the Governor", a főnök meglátogatása

A város elöljáróját látogathatod meg. Első utad rögtön ide vezessen, hiszen megkapod a fent már említett kalózlevelet, hogy nyugodtan foszthogathass. Ezután, amint egy városba érsz, a helyi főnököt több ok miatt is érdemes felkeresned.

III.1.1. Előléptetések

Ez az egyik legfontosabb. A játékban 8 rangfokozat van, és a 100%-os teljesítéshez mind a 4 nemzet színében el kell érned mindet. Ehhez különféle pozitív tetteket kell véghezvinned, melyekért bizonyos mennyiségű pontszámot kapsz. Íme:

· Az adott ország ellenségeinek városait megtámadod és kifosztod.
· Bármely ország városát elfoglalod, és a nemzethez tartozó kormányzót állítasz az élére.
· Az ellenséges országok hajóit megtámadod, kifosztod vagy elsüllyeszted (már kisebb sebzés is számít, főleg alacsonyabb szinten!).
· Elkísérsz egy speciális hajót célállomására (lásd lentebb).
· Megtámadsz, kifosztasz, elsüllyesztesz kalózhajókat, illetve bennszülött bárkákat (Indian War Canoe)
· Elfogsz, és a törvény kezére juttatsz körözött bűnözőket.

Fontos, hogy ellenséges hajó megtámadásánál nagyobb súllyal esnek latba a speciális célú hajók, például az emigránsokat (immigrants), vagy egy új kormányzót (new governor) szállító járművek, és a kalózhajóknál is a neves kalózvezérek bárkáinak félreállítása. Van még egy érdekes metódus, nevezetesen, ha az adott nemzet életében valamely pozitív esemény következik be, egy pontot ez is számít, még akkor is, ha sok közöd nem volt hozzá – például emigránsok érkeznek egy közeli saját városba, vagy egy kormányzó a helyére kerül (ez valahogy úgy magyarázható, hogy jelenléted egyfajta biztosítéka volt a sikeres akciónak).

Mivel a politikai helyzet ingatag, az, hogy nemzeted éppen kivel akaszkodott össze, az előljáró mindig közli, de a hajónapló (Captain's Log) szélén is megnézheted – az olajág békét, az ágyú háborút jelent. Ha összebalhézol valakivel, három megoldás van:
· nekiállsz csépelni ellenségeik hajóit, így megenyhül volt gazdád;
· egy közeli jezsuita rendfőnökkel beszélsz, ő közbenjárhat érdekedben;
· ha van elég aranyad, beosonhatsz az ellenséges városba, és kifizetheted a kormányzónak saját vérdíjadat (a pincércsajok mindig megmondják, mekkora ez az összeg).

Ha elértél egy bizonyos pontszámot (ezt sajnos nem láthatod, a játék magában gyűjtögeti), megkapod az előléptetést, és mellé egy bizonyos bónuszt, az alábbiak szerint:
· **Captain:** bizonyos százalékkal több embert toborozhatsz a kocsmákban;
· **Major:** bizonyos százalékkal olcsóbb a hajójavítás;
· **Colonel:** a kereskedők több árut kínálnak eladásra, és több pénzük van vásárlásra;
· **Admiral:** bizonyos százalékkal olcsóbb hajófejlesztés;

TUDTAD-E?
A játék háromszor halt végre automatikus mentést: egy tengeri csata előtt, egy kikötőbe megérkezéskor, és onnan kihajózva. Így például egy reménytelen ütközet közepén az „Abandon game" opcióval kiléphetsz, és visszatöltheted a csata előtti állást.

· **Baron:** még több besorozható ember;
· **Count:** ingyenes hajójavítás;
· **Marquis:** még több áru, még több arany a kereskedőknél;
· **Duke:** ingyenes hajófejlesztés;

Ezek a bónuszok csak ama nemzet kikötőiben élnek, kinek rangját viseled, tehát franciaföldön angol admirálisként semmiféle előjog nem illet meg. Abban a pillanatban, hogy megcsalod nemzeted, és vérdíjat tűznek ki fejedre, elveszted a bónuszokat, ám a rangot magát nem, így ha sikerül visszanyalnod magad a fészekbe, ismét megilletnek a kedvezmények. A rangok természetesen befolyásolják egy másik fontos aljáték, a kormányzó lányának hozzád való viszonyát és a romantikus szál gombolyítását, de erről az adott fejezetben fogok szólni részletesen.

Nagyon fontos: egy-egy kiadósabb jótétemény (pl. 3-4 hajó elsüllyesztése) után látogasd meg gazdádat! Ha megdicsérve azt mondja: „Soon you will be promoted to...", akkor már közel vagy a kinevezéshez, tégy még egy-két jót, és menj vissza hozzá. Rendkívüli előléptetés ugyanis nincs: egyszerre egy fokozatot lépsz, és a maradék pontszám földbirtok képében materializálódik, pontonként 50 hektár (acre). Ugyan ez is kell a vagyongyarapításhoz, de ezt inkább hagyd akkorra, amikor már elérted a Duke fokozatot, hiszen a fenti bónuszok a játékmenetben sokkal hasznosabbak! És még egy tudnivaló: pontszámításról lévén szó természetesen pontlevonás is van – ha megtámadod, kifosztod saját nemzeted hajóit vagy városait. Az, hogy egy tevékenységedért mennyi pontot kapsz, vagy mennyit veszítesz, a nehézségi szinttől függ.

További tippek:
· Ellenőrizd gyakran a politikai helyzetet! Ha például a franciák és angolok is hadakoznak a spanyolokkal, pár spanyol hajó eliminálása után látogasd meg mindkét nemzet elöljáróját, hiszen ekkor mindkét fél örülni fog a lépésednek.
· Érdemes egyszerre egy, vagy a fenti példa alapján maximum két urat szolgálni. Próbáld meg minél hamarabb az adott nemzet színében elérni a Duke szintet, aztán jöhet a pálfordulás.
· Mivel mind az indiánok, mind a kalózok közös ellenség, érdemes rájuk utazni. Aljas, de kifizetődő csalás, ha ellátogatsz egy hozzájuk tartozó településre, és a főnök arra vonatkozó kérdésére, hogy kit támadjanak meg, rábököd bármelyik válaszra, majd kihajózol, megvárod, míg ők is elindulnak, és nekik esel, aztán elhajózol az összes, baráti nemzethez, learatni a dicsőséget.

III.1.2. Díszkíséret

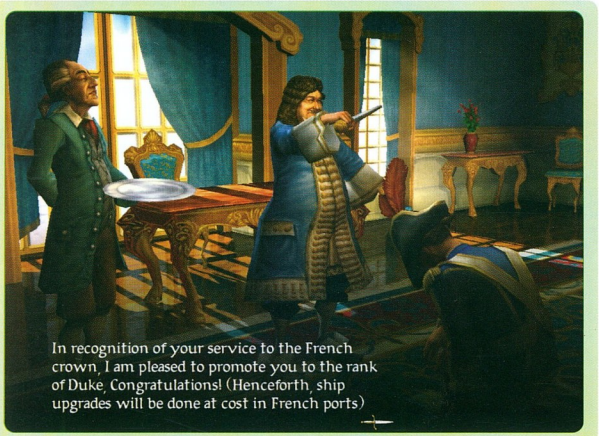
Adott esetben az előljáró megkérhet némi szí-

Induló hajók

Korszak	Nemzetiség	Induló hajó típusa
1600	Spanyol	Pinnace
1600	Angol	Merchantman
1600	Francia	Sloop
1600	Holland	Fluyt
1620	Spanyol	Pinnace
1620	Angol	Brigantine
1620	Francia	Barque
1620	Holland	Brig
1640	Spanyol	Mail Runner
1640	Angol	Sloop
1640	Francia	Pinnace
1640	Holland	Brigantine
1660	Spanyol	Sloop
1660	Angol	Sloop
1660	Francia	Sloop
1660	Holland	Sloop
1680	Spanyol	Fast Galleon
1680	Angol	Sloop of War
1680	Francia	Brigantine
1680	Holland	Sloop of War

vességre – konkrétan, hogy kísérd el őt új állomáshelyére. Ez szintén értékes pontokat jelent. A kérés után, amint kihajózol, hajód mellett megjelenik a kormányzót szállító jármű. A lényeg az egészben, hogy a célállomásra befusson a jóember – ennél fogva, ha magára ha-

Az utolsó kettő azonban felülbírálásra kerül, ha valamely csábító ruhadarabot viseled (French Chapeau / Ostrich Feather Hat). A meghívást elfogadhatod (Accept), vagy akár visszakozhatsz (Retreat) is. Elfogadás esetén jön a tánc, erről mindjárt.



gyod, és nem támadják meg, megkapod a jó pontot, mint sikeres akciót. Ám ez a variáció csak alacsony szinten képzelhető el, magasabbon akár két hadihajó is nekieshet a bárkának, úgyhogy ha szükséged van a pontokra, mindenképp tarts vele.

III.1.3. A drága leány

Minden kormányzónak van egy leánya, akit elcsábíthatsz. Ez nemcsak a statisztikába játszik be, de értékes (és olykor egyedi!) jutalmakkal kecsegtet. A lányok három kategóriába sorolandók:

· átlagos, egyszerű szépség (*plain*)
· vonzó (*attractive*)
· gyönyörű (*beautiful*)

Ez egy nagyon fontos faktor, minden további ennek függvénye! Épp ezért nagyon figyeld a képernyőt, amikor belebeg a hölgy a színre, mert ki lesz írva a besorolása: „The governor's *rather plain* daughter...", vagy „The governor's *beautiful* daughter.... (A kocsmárosok is néha elmondják, melyik város kormányzójának lánya gyönyörű.)

A csábítás nyolc lépcsőfokból áll, és ezek a következők:

1. Az első lépés a bemutatás, ez hamar megtörténik, általában az első előléptetés után.

2. A lányok szépségétől és rangodtól függően meghívást kapsz a bálba, az alábbiak szerint:
· átlagos: Captain és ettől magasabb
· vonzó: Colonel és ettől magasabb
· gyönyörű: Baron és ettől magasabb

3. A következő látogatások egyikén a csaj előadja igényét: igazán meglephetnéd őt egy gyűrűvel vagy nyaklánccal (Ruby Ring, Diamond Necklace). Ezeket a kocsmában ücsörgő rejtélyes idegentől, vagy felhajtott bűnözőktől, megvesztegetés címén szerezheted be, jó, ha mindig van nálad valamelyik!

Csajok és hírnév

Akció	Plain	Attractive	Beautiful
Első sikeres tánc	2	3	4
Ajándék	3	4	5
Vőlegény féltékeny lesz	4	5	6
Vőlegényt lenyomod párbajban	5	6	7
Második tánc is sikeres	6	7	8
Megmentés Mendoza markából	7	8	9
Házasság	8	9	10

Csajok jutalma

Leányzó	Korrekt kivitelezés	Tökéletes kivitelezés
Plain	bűnöző	cucc
Attractive	cucc	Raymondo
Beautiful	Raymondo	Montalban

4. Ha ajándékot is adtál, újabb látogatáskor kiderül, hogy a csókolomnak van már vőlegénye, aki kicsit zabos, hogy beleköptél a múzlibe – ami a 17. században ugye párbajban szokott manifesztálódni.

5. Ez a párbaj – fontos tehát, hogy a bajvívásra *a következő látogatás során kerül sor*, de az is elég, ha elsétálsz a kormányzótól, majd visszamész. A romance továbbszöveséhez természetesen győznöd kell (a lány dumájára az első választ add meg).

6. Ezután általában még egyszer táncolnod kell, és meggyőzni a madárkát, hogy te vagy az igazi.

7. A soros vizit alkalmával apósjelöltet kúszik eléd zokogva – leányát elrabolta a gonosz Colonel Mendoza. A fickó egy Fast Galleont terel a vizeken, elkapására ugyanaz a metódus, mint Raymondo és Montalban esetében (lásd ott), csáklyázás, kardpárbaj.

8. Újabb beköszönéskor a játék felajánlja, hogy megkérheted a leány kezét. Most tessék figyelni! Ha a 100%-ra hajtasz, **csak a gyönyörű (beautiful) lány kezét kérd meg**, ugyanis csak ekkor érheted el a romantikára kiszabott 10 pontot! És még két fontos kitétel: a játék minden leánynál csak egyszer ajánlja fel a házasságot, többször nem, és csak egyszer nősülhetsz, azaz más csajokkal flörtölhetsz rogyásig, akár a leányrablás/kiszabadítás lépcsőfokáig, nőül azonban csak egy drágát vehetsz. Jól gondold meg!

A következő látogatásokkor hites feleségedet újra és újra táncba viheted (egyre gyanúsabb, hogy ez helyettesíti a játékban a hancúrozást), és kaphatsz tőle ajándékokat.

A jutalmak több formában csapódnak le. Először is hírnév-pontokban, amit a mellékelt táblázatban (*Csajok és hírnév,*) foglaltam össze, és amelyből kiolvasható a fenti figyelmeztetésem is, tehát érdemes a gyönyörűség buja kertjének trillázó pacsirtájára tartogatni lőszered (mély bocsánat a képzavarért).

Ezen túlmenően (és ez az igazán fontos), minden sikeres akció után jutalmat is kapsz, mely két dologtól függ: ismét a csaj burkolata, és az, milyen sikeres voltál az adott lépés során, ehhez is jár egy táblázat: *Csajok jutalma* néven.

Ehhez a táblázathoz néhány magyarázat:
· Táncnál a korrekt kezelés; ha pár hibával lenyomod a bulit, ekkor a végén kezet csókolsz a leánynak; a tökéletes ugrabugrálás végét ölelés jelzi. A másik mérce erre a képernyő tetején, középen lévő szív; ha ez eléri a kelló méretet, megjelenik egy kis szívecske felette, ez a korrekt, ha még egy társul mellé, ez a tökéletes, ám ez csak akkor ér, ha az utolsó taktusoknál is kint vannak a képernyőn.
· Ajándéknál a gyűrű korrekt, a nyaklánc tökéletes.
· A vőlegény párbajánál, ha nem ér sebzés, tökéletes, ha egyetlen vágást ejt rajtad a dalia, korrekt.
· Mendoza karmaiból kiszabadítva minden esetben egy elveszett város térképét kapod meg, minden faktortól, így a lány külalakjától is függetlenül.

A táblázatban feltüntetett jutalmak pedig az alábbiak:
· bűnöző: információ egy körözött bűnözőről, többit lásd ott.
· cucc: 2-4 tárgy közül választhatsz.
· Raymondo, Montalban: a két főgonoszról kapsz információt

További tudnivalók:
· ha minden tárgy, melyet a leányok fel tudnak ajánlani, már a birtokodban van, bűnözőről kapsz információt;
· ha mindent tudsz Montalbanról, vagy esetleg már le is nyomtad, egy elveszett város térképe a jutalom;
· ha mind Montalban, mind az összes elveszett város már kilőve, ismét bűnözőről hallasz.

III.1.4. Tánc

Mint említettem, a tánc az egyik igen fontos játékelem, hiszen értékes jutalmakkal kecsegtet, ugyanakkor az egyik legnehezebb is, elsősorban magasabb szinten. Kivitelezése egyszerűnek tűnik: a hölgy kacsóját kell figyelned, és a kézmozdulatokat lereagálnod: mutathat a két oldalra (oldallépés, 4 / 6), két kézzel „tolhat" (hátralépés, 2), maga felé „húzhat" (előrelépés, 8), illetve két irányba átlósan mutathat (pörgés, 1 /

3, illetve akinek jobban kézre áll, 7 / 9). Alacsony nehézségi szinten ehhez vizuális segítséget is kapsz, ugyanis a megfelelő iránygomb sárgán felvillan a jobb alsó sarokban, a billentyűzetsegéd ablakban. A képernyő tetején látható egy dobogó szív, a jó lépés növeli ezt, ám ha nem a megfelelő irányba mozdulsz (embered megbotlik), csökken (pontveszteség). Általában a kézmozdulat után kell lenyomni a gombot (vagy amikor a fent említett esetben felvillan a gomb), de ha előbb sikerül, és jó az irány, a játék eltárolja azt, és a megfelelő időben „elsüti". Különféle táncfigurák vannak, ha ezeket sikerül megtanulnod, és időben felismered őket, könnyebb dolgod lesz. Az alaplépések könnyű (Apprentice, Journeyman szinten) egyszerűbb minták, az alábbiak szerint:

· Oldalazás: 4-6-4-6 vagy 6-4-6-4;
· Piruett: 1-1-1-1 vagy 3-3-3-3;
· Oldalazós piruett: 4-3-4-3-4-3-4-3 vagy 6-1-6-1-6-1-6-1;
· Előrelépő forgás: szünet-8-1-1-szünet-8-1-1;
· Előre-hátralépés forgással: 8-2-1-1-2-8-3-3 (a legnehezebb kombináció!);

Magasabb szinten aztán mindez bonyolódik. Nincs felvillanó gomb, a minták összetettebbek, gyorsabban követik egymást, és maga a tánc is hosszabb. Épp ezért nagyon fontos, hogy a két, táncot segítő lábbelit (Calfskin Boots / Dancing Slippers) minél előbb beszerezd. Ezekkel megvárhatod a következő minta elejét, azaz a hirtelen irányváltást kibekkelheted, ezeket viselve a játék egy, illetve két lépést automatikusan végrehajt helyetted. A játék általában azt is megengedi, hogy javíts: ha a rossz gomb után rögtön megnyomod a megfelelőt, figurád korrigálja lépését. Végső esetben az is megoldás, hogy amint a csaj emeli a kezét, szünetet nyomsz (SHIFT+P), aztán ennek feloldása után lenyomod a megfelelő gombot, de ez elég macerás és picit „csalás ízű".

A tánc értékelése: rossz, ha a hölgy durcásan hátat fordít, jó (korrekt), ha megengedi, hogy kezet csókolj neki, és kiváló, ha meg is ölelheted.

III.2. „Visit the Tavern", egy kis kocsmavizit

A kocsma nagyon fontos színhely. Négy fontos szereplője van:

· Balra a kandalló előtt találsz (nem mindig) embereket, őket vehetd fel legénységnek. Semmiféle választási lehetőséged nincs, tehát nem állíthatod be, mennyit akarsz felvenni. Hogy hány embert találsz ott, függ a hírnevedtől, a rangodtól, a város gazdasági helyzetétől, és meglévő legénységed hangulatától. A felvételhez válaszd a „Welcome aboard mates!" opciót.
· A pincérlányok tippeket adnak olyan hajókról, melyek jelentősebb aranyat vagy specialistákat szállítanak. Nézd meg az útvonalát - ha a közelben halad el, és persze ellenséges, megéri rárepülni. A csaj ezenkívül a különféle neves kalózokról is tud információkat.
· A kocsmárosok a kormányzók gyönyörű leányaira hívják fel figyelmedet, elárulják, melyik kikötőben milyen fejlesztést hajthatsz végre, tudnak a híres kalózok mozgásáról, és az ő segítségükkel csalhatod elő a körözött bűnözőket is. Ha nincs mondanivalójuk, megkérdik, hol hagytad a papagájod (kalóz-sztereotípia), ez csak móka, papagáj nincs a játékban...
· És a legjobb, a hátsó sarokban ücsörgő idegen, aki egyes városokról ad tájékoztatást, és vásárolhatsz tőle kincses térképet vagy hasznos cuccokat.

Néha előfordul, hogy a pincércsajt egy kapitány molesztálja. Ilyenkor odalépve párbajra hívhatod őt. Ha ezt megnyered, bizonyos időre nő a felvehető legények száma, míg ha kikapsz, nem fogsz tudni felvenni senkit, szintén egy megadott ideig.

III.3. „Trade with the Merchant" - kereskedés

A játék egyik gyengéje szerintem (mint az egykori kultikus High Seas Trader nagy szerelmese), hogy nincs olyan statisztika, melyben összefoglaló jelleggel meg lenne adva, melyik városban mennyibe kerül egy adott áru, és azt mennyiért tudod eladni. Épp ezért kénytelen leszel papír-ceruza módszerrel nyilvántartani ezt. A rejtélyes idegentől és kocsmárosoktól megtudhatsz tippeket a kereskedésre vonatkozóan, a többi a tapasztalat dolga. Általánosságban a „Wealthy" és „Prosperous" városok a legjobbak a kereskedésre, hiszen nekik van pénzük vásárolni, és mivel ezek népessége is magas, jó árat fizetnek a fogyasztási cikkekért. A legalkalmasabb terep a spanyol oldal, hiszen ők urálják a térséget – mindez persze a korszak függvényében változhat. A régi Pirates!-rajongóknak rossz hír, hogy immár nem lehet megtollasodni fegyverkereskedelemből, ezek nagyon szerény árosztályt képviselnek. Egy hajó kifosztásánál az alábbi prioritási sorrendet érdemes követni:

· *Foods* (ez ugye az élelem, sose baj, ha van belőle elég, ráadásul az angol és francia kikötőkben elég drágán mérik)
· *Spice, Luxuries* (kisebb kikötőkben kapsz értük sokat, itt is persze a tehetősebbekben, de általánosságban a legnagyobb a haszonkulcsuk).
· *Sugar, Goods* (nagyobb kikötőkben kínálnak értük jó árat, szintén a gazdagabbakat keresd).
· *Cannons* (itt annyi a tudnivaló, hogy csak ágyúkat lehet adni-venni, a lőszer korlátlanul áll rendelkezésedre, tehát elegendő, ha összeadod a flotta ágyúinak számát, és ezen felül tartsz magadnál plusz 10-20%-ot, a támadásoknál kiesők pótlására).

Tipp: ha egy kikötőben nem akarnak szóba állni veled, a False Mustache és a Theatrical Disguise segít ezt a problémát átlépni.

III.4. „Consult with the Shipwright", tanácskozás a hajóáccsal

A hajóácsnál tudsz hajót javítani, fejleszteni és eladni. Vásárolni nem, hajót csak rablással szerezhetsz! A flottád egyes tagjai között az ablak bal alsó sarkában lévő ikonokra kattintással válthatsz.

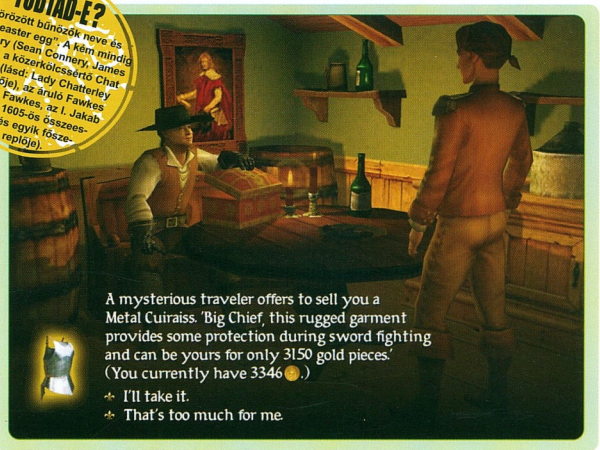
III.4.1. A fejlesztés (Upgrade)

Minden ács egy fejlesztést tud végrehajtani, hogy ez épp mi, az véletlenszerű, ezért vagy végig kell látogatnod a kikötőket, vagy rendszeresen beszélned kell a kocsmárosokkal, akik elárulják ezen információkat. Ha egy ács tud fejleszteni, és az adott hajódról ez még hiányzik, az ablakban megjelenik az „Upgrade" lehetőség, erre kattintva a mester végrehajtja a tuningot. A kínálat:

· **Grape Shot (fürtös golyó):** Szőlőfürt alakú muníciófajta, hatótávolsága mind közül a legkisebb, és elég pontatlan is. Speciálisan a legénység ritkítására jó, épp ezért akkor ajánlott használni, amikor eldöntötted, hogy fedélzeti csatába bonyolódsz, és megközelíted az ellenséget. A csáklyázás előtt érdemes megszórni őt ezzel, így kis előnyhöz juthatsz a kardozásban.

· **Chain Shot (láncos golyó):** Két ágyúgolyó, lánccal összefűzve. Közepes hatótávolságú, az ellenség vitorlázatának és kötélzetének megtépésére használt. Két esetben hasznos: ha ellenséged nagyon virgonc, ez esetben nyílván lassíthatod őt, ha leszaggatod a vitorlát, másrészt ha el akarod foglalni a bárkát, hiszen ennek használatával a hajótestet minimális sérülés éri.

· **Cotton Sails (pamutvászon vitorlázat):** Javítja hajód sebességét, ami mind a vizek átszelésénél, mind csatában nagyon hasznos, utóbbi esetben akár menekülésnél, akár támadásnál. (Természetesen ha kereskedő vagy, és több hajót terelsz, érdemes mindegyikre ezt megvásárolni, mert ha csak a zászlóshajóra applikálod rá, annak mindenképp be kell várnia a



többieket.)
· **Iron Scantings (vasalat)**: A hajótest extra védelemmel lesz ellátva. Nem hiszem, hogy ennek jelentőségét ezekben a háborús időkben ki kellene emelnem...

· **Bronze Cannons (bronzágyúk):** Sokkal pontosabbak, mint a hagyományos vas alapfelszerelés. Hogy mennyire, az elsősorban a nehézségi szinttől függ.

· **Fine Shot Powder (finomított lőpor):** Ezt használva messzebbre tudod kilőni a golyókat, ami főleg fürtös és a láncos kivitelűnél nagy jelentőségű. Komoly helyzeti előnyhöz juttathat (te már tudod aprítani az ellenség legényeit, amikor ő még el sem tud találni ugyanezzel a lövedékkel).

· **Triple Hammocks (hármas függőágy):** Érdekes fejlesztés, a hajódra „emeletes ágyak" kerülnek, ami 50%-kal növeli a jármű legénységi férőhelyét. Ez nagyon hasznos, hiszen ha sok hajót foglalsz el, egyre többfelé kell osztanod embereidet, így mindenképp ajánlott ezt a növumot minden állandó (zászlósnak kinevezhető) hajódra felszereltetni.

· **Copper Plating: (rézburkolat):** Nagyon hasznos dolog! Hajód fordulékonyságát növeli, ami főleg csatában, akár támadásnál, akár menekülésnél fokozott jelentőséggel bír. Természetesen egy Sloop, mely önmagában is fordulékony, nagyon nem táltosodik meg, ám például egy Frigate vagy Galleon már igen, nem beszélve a nagyobb kereskedőhajókról.

Megjegyzés: a kezdésnél kapott hajód el van látva fürtös és hagyományos (round shot) golyókkal, ez utóbbiak a legnagyobb hatótávolságúak, és a hajótest, illetve az ágyúk aprítására valók. Vele természetesen vigyázni kell, hiszen ha el akarsz foglalni egy hajót, okosan kell használnod, nehogy elsüllyeszd, sőt ha magadnak is akarod azt vinni, jobb, ha minél épebb a bárka. És az is fontos, hogy a vasalat (Iron Scanting) csak a hajótestet védi, tehát az ágyúk egy-egy „round shot" találatnál ugyanúgy el fognak repülni, mint a vasalat előtt.

III.4.2. Javítás és eladás (Repair és Sell)

Elég szép summára tehetsz szert hajók eladásából, persze, csak ha betartasz néhány szabályt. Értelemszerűen minél nagyobb egy hajó sérülése, annál drágább a javítás, ezért csatákban, ha el akarsz kapni egy járművet, vigyázz azokra, a „round shot" nagyon nagy károkat okoz, és a láncos golyó is alaposan megtépi a vitorlákat, így jobb, ha sikerül hamar becserkészni az áldozatot, fürtössel megszórni a legénységet, aztán a fedélzetre ugrálni. Ha eléred a Mayor rangfokozatot, a javítás olcsóbb lesz, Count esetében már ingyenes, innentől kezdve nyugodtan „eljárhat a kezed", ám vedd figyelembe (lásd: „Hajók és legénység" bekezdés), hogy a sérült hajó ellátása sok embert köt le, és lelassítja az egész flottát!

A hajó értékét épsége mellett a meglévő fejlesztések is növelik. Ha sikerül Duke szintet elérned, a fejlesztések ingyenesek lesznek, ezért ilyenkor az eladni szánt hajót érdemes minden jóval felszerelni, és így eladni.

Mielőtt eladásra kerül a sor, néhány kérdésbe is belefuthatsz. Az első a legénységre vonatkozik; miután a hajó kikerül a flottából, a legénység újra szétosztására kerül, és elképzelhető, hogy ez esetben feleslegben marad bár ember – ilyenkor nyugodtan bólints rá a kérdésre, az emberek ilyen módon elvesztésének semmiféle retoriziója nincs. A másik a rakományra vonatkozik – éppúgy, mint fent, a játék megpróbálja szétosztani a cuccot a maradék hajók között, ha felesleg van, ezzel viszont nem tud mit kezdeni, így el kell menned a kereskedőhöz, és a fölös cuccot eladni (a mennyiség vörössel ki lesz írva az ablak jobb felső sarkába). Ha mindenképp meg akarsz szabadulni a hajótól, eladhatod, ekkor megjelenik egy kérdés, hogy tényleg ki akarod-e hajtani a fölös „x" tonna holmit, ha igen mondasz, megtörténik a selejtezés.

TUDTAD-E?
A játékban felbukkannak a készítők, bizonyos karakterek képében. Maga Sid Meier rejtélyes idegenként, valamelyik kocsma mélyén ülködögél; meg fogod ismerni, mert eltér a többi figurától.

III.5. Divide the Plunder - osztozkodás

Egy kalózkapitány nem létezhet emberei nélkül – és természetes, hogy az együtt zsákmányolt érték is közös szerzemény, melyet előbb-utóbb szét kell osztani, tekinthető ez egyfajta zsoldfizetésnek is. Legényeid legfontosabb értékmérője hangulatuk, melyet a bal alsó sarokban, a létszám (crew) melletti smiley jelez. A hangulat több faktorból tevődik össze:
· a legénység létszáma;
· a szerzett vagyon nagysága;
· a rendelkezésre álló élelem mennyisége;
· a legutolsó móka végeredménye (egy sikeres kincskeresés vagy városkiforgatás nagyon nagyot dob!);

Természetesen minél tovább vagy tengeren, annál jobban romlik a jókedv, hiszen unatkoznak embereid, ezen a „3-Stringed Fiddle" vagy a „Concertina" segít, illetve a szakács (Cook) és a szállásmester (Quartermaster) tarthatja bennük a lelket. Az első három pontot úgy is leírhattam volna, hogy az élelem/legénység és arany/legénység, így azt hiszem, nyilvánvaló az összefüggés, hiszen nem mindegy, hogy 300 egység élelmen, illetve 10 000 aranyon 20, vagy 200 ember osztozik.

Ha a lázadó időszak tartósan fennáll, legénységednél elpattan a húr, és könnyen egy lakatlan szigeten találhatod magad, hajó és pénz nélkül. Épp ezért ilyenkor köss ki egy városban, bökj erre a pontra, és kezdetét veszi az osztozkodás. Minél magasabb szinten játszol, annál nagyobb százalék üti a markod (Journeymantól felfelé 10-50%), a többi egyenlő arányban szétosztatik embereid között, és ebbe a vagyonba beleszámít flottád is, azaz a buli végén csak a megmaradt pénz és vezérhajód lesz birtokodban. Fentiek alapján leszűrhető pár hasznos tenedő az osztozkodás előtt:
· Adj el minden árut, amit tudsz.
· Ha több támadóhajód van, azt nevezd ki vezérnek, melyet meg akarsz tartani, a többit add el a hajóácsnál. Ha ezzel pár embert elveszítesz, annál jobb, ha áru is elvész, ez esetben nem probléma.
· Próbálj meg minél kevesebb emberrel osztozkodni. Bár ez nem javít a zsebedbe kerülő arany mennyiségén, a kevesebb legény több pénzt kap, ez növeli híredet, aminek eredménye például az, hogy több embert tudsz felbérelni a kikötőkben, és a következő gárda egy jó hírű kapitány vezérlete alatt később jut el az elégedetlenségi szintre, azaz de facto egyre jobban kitolhatod az osztozkodás idejét. Az emberektől megszabadulni például hajók eladásával tudsz (lásd fent), illetve egy bárkát megtámadva, és kihúzva a párbajt addig, míg rendesen elfogynak legényeid...

A szétosztás végén (rá kell bólintanod) három lehetőség kerül elé:
· Continue: folytatás ezen a szinten;
· Advance: magasabb fokozatra lépés (ha van rá lehetőség);
· Retire: nyugdíjba vonulás, hősöd visszavonul a kalózélettől, bekerül a ponttáblázatba; többé ezt a karaktert nem használhatod.

Megjegyzés: ha túl gyengén teljesítesz, a program felajánlhatja az egy szinttel visszalépést a második pontban.

Az osztozkodás után eltelik 6-7 hónap, majd friss erőkkel folytathatod kalandjaidat.

IV. Játékelemek

Ebben a fejezetben a játékmechanizmus különféle elemeinek és ezek összefüggéseinek leírását találod, persze szigorúan a legfontosabbakra koncentrálva.

IV.1. Hajók és legénység

Mint kalóznak, egy hajóra van szükséged „szakmád" ellátására. Ha több hajót sikerül szerezned, ki kell jelölnöd egy zászlóshajót. Ez lesz a fő jármű, ezzel, és csak ezzel kell a tengeri csatákat megvívnod. Természetesen bármelyik hajódat kinevezheted vezérnek, ám ezt – fontos! – csak a nyílt vízen teheted meg, a hajóstátusznál a megfelelő készség melletti „Flagship" oszlopra bökve.

A játékban hajó vásárlására nincs lehetőséged, csak a tengeren rabolhatsz magadnak. Ehhez meg kell támadnod azt, majd „nekimenni" bár-

káddal, ekkor automatikusan a fedélzetre lépnek embereid, és a kapitánnyal vívott sikeres párbaj után máris tiéd a hajó. Ezután a játék automatikusan szétosztja teljes legénységedet flottád hajói között. Minden hajótípus egy bizonyos számú minimális személyzetet igényel, ez a szám általánosságban a jármű nagyságától

Egy kis hackelés

Az adott karaktered beállításait és a mentéseket a Dokumentumok (My Documents) könyvtár saját felhasználói profilja alatt, a My Games/Sid Meier's Pirates! mappában találod meg – ide legegyszerűbben úgy juthatsz, hogy a játék telepítési könyvtárában megnyitod a „Saves.lnk" fájlt, ez odanavigál a megfelelő helyre. Itt két inicializáló fájlt találsz. A „KeyMap.ini" tartalmazza a billentyűzet definiálását, így itt át tudod írni a neked nem kézre eső gombok kiosztását. A másik a „config.ini", ide menti a játék a grafikai és egyéb beállításokat. Ha át akarod ugrani a nyitómozikat, szúrd be a [User Settings] alá az alábbi sort: Skipintro = 1!

és állapotától függ (utóbbi logikus, hiszen a szivárgó víz kicsebrezéséhez és a bárka egyben tartásához plusz ember kell). Épp ezért minden újabb szerzemény után ellenőrizd le, hány ember marad a zászlóshajón, nehogy akkor érjen meglepetés, ha megtámadsz valakit, és kiderül, mindössze egy tucat emberedre számíthatsz a csatában... Amennyiben lecseréled a vezérhajót, a szétosztás ismét automatikusan megtörténik. *Fontos: flottád maximum 8 hajóból állhat!*

A játékban kilenc hajóosztály van, mindegyikben egy kicsi, egy közepes és egy nagy típussal. Jellemzőiket a mellékelt táblázatban megtalálod, most egy gyors áttekintést adok az egyes osztályokról – a zászlóshajó szempontjából és csak a csatákban használhatóakról.

· **Pinnace (dereglye):** Bár a kereskedőhajókhoz van sorolva, rendkívüli gyorsasága és fordulékonysága alkalmassá teszi támadásra, ez a két tulajdonság kicsit ellensúlyozza a relatíve kevés legénységet (Triple Hammock fejlesztéssel a Mail Runner 120 főt tud befogadni) és ágyúkat (max. 12).

· **Sloop (szlúp):** Sokak kedvence lesz az osztály legnagyobb tagja, a Royal Sloop. Ez is gyors és fordulékony, mind a Pinnace (gyakorlatilag sem azt, sem ezt nem befolyásolja a széljárás, azaz ellenszélben is jól hajózható), ám a fenti fejlesztéssel elérhető 185 fős személyzet és a 20 ágyú már komoly erőt képvisel. Mindkét hajóosztálynál természetesen a követendő taktika a megtámadott hajó gyengítése, és közel lopózva a legénység lefaragása fürtös bombával. Természetesen a kis létszám miatt egyik sem vethető be eredményesen nagyobb városok ellen.

· **Brig (brigg):** Kiegyensúlyozott osztály. Ellenszélben is sikerrel hajózható, elég gyors, közepes ívvel fordítható. A felfejlesztett Brig of War a maga 375 főnyi legénységével már városok támadására is alkalmas, és erősebb kalózok elleni csatákban is eredményes lehet.

· **Combat Galleon (gálya):** A Fast-, War- és Flag Galleon tartozik ide; nem igazán ajánlható támadóhajónak, hiszen lassúak, ellenszélben lehetetlen terelni őket és nehezen fordíthatóak. Azt javaslom, ezeket a hajókat csak végszükség esetében használd!

· **Frigate (fregatt):** Ez az igazi hajóosztály, ha egy nagy támadóhajóra vágysz. Méretükből adódóan széles ívben fordíthatóak, ám ahhoz képest meglepően fürgék. A nagy, alapban 2-300, ám fejlesztéssel 300-450 fős legénység, és a 32-48 ágyú komoly erőt képvisel akár tengeri, akár szárazföldi csatában. Az egyetlen gond, hogy kevés fut belőlük, hiszen a spanyolok, akik a térséget uralják, ezt az osztályt mellőzik. A többi nemzettel szemben jó megoldás lehet, ha annyira összeveszel velük, hogy vérdíjat tűznek ki a fejedre, majd egyik városuk közelében elkezded aprítani a hajóforgalmat. Előbb-utóbb kiküldenek egy kalózvadászt, és ez sok esetben fregatt. A Ship of the Line, azaz a sorhajó az igazi jutalom, ha sikerül szert tenned egyre, vigyázz rá és örülj neki!

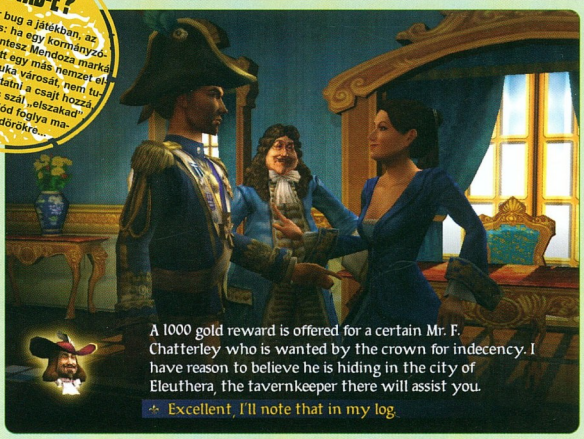
Annyit kell még mindehhez hozzátenni, hogy flottád összetart, azaz a gyorsabb hajóknak be kell várniuk a lassúakat (gyakran láthatsz valamelyik hátsó hajó felett egy „Wait for me!", azaz „várjatok meg" felkiáltást, ha nagyon leszakadna, ilyenkor várd meg, míg felzárkózik). Természetesen jó megoldás, ha a különféle feladatoknak megfelelően állítod össze flottádat: van benne egy gyorstámadó (pl. Royal Sloop), egy „nehézcirkáló" (Brig vagy Frigate), és mögöttük egy-két teherhajó a készletnek és a zsákmánynak (részesítsd előnyben a Merchantman osztályt, a legjobb az East Indiaman). A két hadihajót aztán a soros feladatnak megfelelően nevezheted ki zászlóshajónak.

Nagyon fontos, hogy bizonyos hajók elfoglalásakor az ott szolgáló specialistákat is szolgálatodba állíthatod. Hogy melyik hajón vannak ilyenek, az szerencse dolga (befolyásoló tényező ismét a nehézségi szint), ám a kocsmárosoktól is beszerezhetsz erre vonatkozó tippeket – és Montalban elkapásakor is hozzájutsz minden olyan szakihoz, aki még nincs a legénység soraiban.

· **Carpenter (hajóács):** Minden hónap elején (harangszó jelzi)

TUDTAD-E?

Van pár bug a játékban, az egyik kínos: ha egy kormányzóból, ám ezalatt egy más nemzet elfoglalja az apuka városát, nem tudod visszajuttatni a csajt hozzá, a romantikus szál „elszakad" a hőlgy hajód foglya marad mindörökre...



a hajóács megjavítja összes hajód testét, pontosabban csak a sérülések egy bizonyos százalékát. Hasznos dolog, főleg hosszú hajóúton, és alacsony rangban, amikor még drága a javítás a kikötőkben.

· **Cook (szakács):** Az egyik legfontosabb szaki, hiszen a jó kaja magasan tartja a legénység morálját, és a játék sarokpontja a legénység hangulatának megfelelő ápolása - minél később osztozkodsz, annál több arany marad nálad.

· **Cooper (kádár):** Ismét egy fontos ember, aki saját készítésű hordókba pakolja a kaját, ennek hatására adott mennyiségű élelem hosszabb ideig tart ki. Ez egyrészt kitolja a hajózás idejét (nem kell állandóan kikötni élelmet vételezni), spórol a pénzeddel, és több hely jut értékesebb rakomány részére.

· **Gunner (fegyvermester):** A fickó megtanítja embereidet az ágyúk gyors betöltésére, így a két lövés közti idő akár felére is csökkenhet. Igen hasznos!

· **Navigator (kormányos):** Ismét egy nagyon jelentős specialista – növeli hajód sebességét, ami mind utazáskor (főleg ellenszélben), mind csatában, mind menekülés során felettébb kellemes.

· **Quartermaster (szállásmester):** Ugyanolyan jelentőségű, mint a szakács, sőt kettejük hatása összeadódik. A szállásmester fegyelmezi legénységedet, ami a morálra lesz jó hatással, épp ezért kihagyhatatlan a csapatból.

· **Sailmaker (vitorlakészítő):** Ugyanolyan szaki, mint a hajóács: minden hó elején megfoltozza a flottád vitorláit ért sérülések adott százalékát. Hasznos, de nem életbevágóan.

· **Surgeon (hajóorvos):** A csatában megsebesült legényeid sebeit látja el, így csökkennek veszteségeid, ami főleg hosszú úton hasznos – nem fogy el a legénységed olyan hamar -, és persze spórol is neked, hiszen a kikötőkben így kevesebb embert kell felbérelned.

IV.2. Navigálás, csata

A navigálásba nagyon nem fogok belemélyedni, hiszen ezt úgyis kitapasztalod. A hajó irányítása egyszerű, fordulni a numerikus 4 / 6 vagy a jobb / bal nyílgombokkal tudsz, „gázt adni", ami a vitorla kifeszítését jelenti, a 8 vagy felfelé gomb-

bal, „fékezni", tehát leengedni a vitorlát a 2 vagy lefelé gombbal lehet. Itt természetesen a szél játssza a főszerepet, azaz széllel szemben könnyebb a forduló, ha leengeded a vásznakat, és az éppen terelt hajótípustól is függ, hogy meny nyire terelhető ellen-, hát-, fél- vagy negyedszélben, ám most ez kimarad e leírásból.

Megtámadni bármelyik, közeledben lévő hajót megtudod, ennek két módja van: vagy nekimész, vagy megnyomod a numerikus 5 gombot.

Ekkor egy ablak kerül eléd, ebben fel lesz sorolva minden közelben lévő hajó, vagy céljával (pl. „Transporting Immigrants"), vagy ágyúi és legénysége számával, csak rá kell böknöd a megfelelőre. A „Change Flagship" ponttal tudod megváltoztatni a támadásnál használt hajót, erről az előző pontban esett szó, végül a „Don't attack" opcióval visszakozhatsz a támadástól.

IV.3. Városok megtámadása és kifosztása

Mind ellenséges, mind szövetséges várost meg tudsz támadni. Előbbi az egyszerűbb – ezek azok a helyek, melyek, ha megközelíted őket, heves ágyúzással próbálnak távozásra bírni. Ama helységeket, melyekben békében kiköthetsz, meg kell támadnod, ennek három megoldása van:

· közel mész az erődhöz, és „round shot" lövéssel megsorozod (a támadás, alapban SPACE lenyomásával; kell egy pár töltés, hogy rájöjjenek, nem a kormányzó leányának adsz szerenádot); a módszer mellett szól, hogy ezzel picit csökkented a városvédők létszámát, és ellene, hogy ilyenkor csökken a város minősége, ezzel együtt vagyona is...

· kikötsz a parton valahol a közelükben, és embereiddel odamasírozol; ha elegendő létszámú a legénységed, a játék megkérdezi, hogy meg akarod-e támadni a várost, amennyiben rábólintasz, jöhet a buli;

· megállsz a város előtt, és elkezded aprítani az onnan kihajózó vagy oda tartó, praktikusan az adott nemzethez tartozó hajókat, míg tüzet nem nyitnak rád.

(Sajnos az a móka, melyben a tenger felől úgy kellett megtámadnod egy várost, hogy közben kerülgetted a feléd küldött golyóbisokat, nem lett átemelve a klasszikus játékból.)

A védelem erőssége természetesen attól függ, mennyire jómódú a település – egy gazdag várost akár 300-400 fegyveres is őrizhet. Épp ezért kellemes megoldás, ha a támadás előtt fellazítod mindezt egy kicsit. Keress a közelben egy indián települést vagy kalóztanyát, és beszélj a főnökkel. Ők általában megkérdezik, melyik város gyenge, támadható. Bökj rá arra, amelyiket támadni akarod, a fiúk kihajóznak, és megkezdik az ostromot. Szerencsésebb a bennszülötteket választani, mivel ők csak az emberanyagot faragják meg; a kalózok, ha győznek, a várost is kifosztják, így neked nem sok marad. Épp ezért akkor ajánlom a kalózokat rászúrni egy településre, ha biztos vagy benne, hogy nem győzhetnek, illetve ha nem a pénzre hajtasz, hanem pl. saját nemzeted kormányzóját akarod a helyiség élére állítani – erről hamarosan. Az ilyen megdolgozás sokszor eliminálja például az amúgy legtöbb fejfájást okozó tüzérséget, tehát mindenképp hasznos taktika. Győzelemre biztosan (hacsak nem hibázol nagyot) akkor van esélyed, ha embereid száma több, vagy közel annyi, mint a véderői; kisebb túlerő esetén már taktikázni kell, nagyobbnál a vakszerencse is erősen bejátszik (sokkal nagyobb túlerő esetén már nem is engedi a játék a támadást).

Ha aranyra mész, nem árt tisztában lenni a játék gazdasági alrendszerével. Egy szerényebb város, ahogy a körülmények javulnak, erősödni kezd, ekkor az adott nemzet útnak indít egy új kormányzót. Amint célba ért, a város egy vagy több szintet lép gazdasági téren, ám ekkor még védelme a régi. Az új véderő szintén hajón érkezik („military troops"), a régi a megemelt zsoldot szintén vízi úton kapja („military payrolls"). Épp ezért, ha a tengeren találkozol egy új kormányzót szállító bárkával („transporting new governor"), és van elég embered, érdemes követni, majd amint elfoglalta új helyét, azonnal megtámadni a várost, így több aranyhoz juthatsz (de megvárhatod a fent említett hajókat is, csak ne engedd őket a városba, a zsoldos bárka elég jó fogás).

Maga a szárazföldi csata egy körökre osztott stratégiai játék, melyben

· győzöl, ha minden ellenséget eliminálsz;

· győzöl, ha legalább egy egységed eléri a város kapuját;

· veszítesz, ha minden egységedet megsemmisítették.

A csata kezdetén a játék szétosztja embereid 6-9 csoportba. Ezek közül egy hősöd és az általa vezetett tiszti gárda (officers, elit közelharcosok), a többiek közelharcosok (pirates) és lövészek (buckaneers), ezek száma vagy egyenlő, vagy eggyel több a kalózok javára (1-3-2 vagy 1-4-4), ezt a játék automatikusan, az ellenség erejének elemzése után állítja össze. Egyedül a startpozíciót választhatod meg: a „change start location" opciót választva három pont közül választhatsz. Mivel az ellenséget még nem látod, a terepet érdemes elemezni, az alábbiak figyelembevételével:

· Fák: A fák közt rejtőző egység fele akkora sebzést kap, mint a nyílt terepen álló. Érdemes mindig a sok fával benőtt területet választani!

· Dombok: A dombtetőn álló az alulról támadóval szemben védelmi bónuszhoz jut (kisebb sebzés éri). Dombról síkságon álló egységet megtámadva gyakran jutsz támadási bónusz hoz (nagyobb sebzés). Jó ötlet tehát a lövészeket a dombtetőre telepíteni.

· Köves talaj: Ezekkel vigyázz, egységeid nem kelhetnek át ezeken, meg kell kerülniük azokat, ez sok esetben értékes egységek ideiglenes kiesését jelentheti!

Az elhelyezkedés után megkezdődik a csata. Veled szemben bennszülöttek, lovasok és tüzérség is helyet kaphat, ezért nem árt áttekinteni az egyes egységeket.

Az ellenség:

· Tüzérség (Artillery): A legkeményebb dió, az ágyúk 8 egység távolságból támadhatnak. Gyalogsággal támadhatóak eredményesen, próbáld meg becserkészni őket hátulról vagy oldalról, a szemben lévő egységeket addig dugd el az erdőbe!

· Fejszés bennszülöttek (Axemen): Csak közelharcban jeleskednek.

· Íjas bennszülöttek (Bowmen): Közelharcban és távolsági támadásban egyaránt jók, utóbbi esetben két egység távolságból tudnak eltalálni.

· Lovasság (Cavalry): Csak közelharcban jók, 3-at léphetnek a csatamezőn. Nyílt terepen támadási bónuszhoz jutnak („Charge"), ezért ezt kerüld. Próbáld meg becsalni őket az erdőbe, mivel ott gyakorlatilag tehetetlenek, és hamar elfogynak. Ha mindenképpen nyílt színen kell összecsapni velük, hátulról vagy oldalról lepd meg őket, előtte viszont mindenképp faragd meg őket lövészekkel!

· Örök (Guards): Két egység távolságból támadhatnak muskétával, illetve közelharcban karddal jeleskednek, bár ebben gyengébbek.

· Gyalogság (Infantry): Önkéntesek csapata, karddal és muskétával. Gyengébb támadók, bár három egység távolságból tudnak lőni.

A saját erők:

· Lövészek (Buccaneer): Csak távolsági támadásra használd őket, közelharcban gyengék. Muskétáikkal négy egység távolságban támadhatnak, így csapatod igazi pillérei!

· Tisztek (Officer): Közelharci specialisták, a legerősebb egységed, távolsági támadásra nem használhatóak.

· Kalózok (Pirates): Karddal és fejszével támadnak, csak közelharcra használhatóak.

A harcban az alábbi taktikai szabályok érvényesülnek:
· Gyalogosok 2, lovasok 3 lépést tehetnek meg egy körben, ám az erdőbe érve meg kell állniuk (ha tehát kettőt léphetsz, de az elsőre a fák közé érsz, a második lépésed elveszik); ez alól kivételt csak a bennszülöttek képeznek (axemen, bowmen), akik a fák közt is tovább mozoghatnak, erre figyelj oda, mert ha elfelejted, komoly veszteségeket szenvedhetsz el!

· A lövészek kilőhetnek az erdőből, és támadhatják a fák közt állókat - utóbbi esetben az okozott sebzés feleződik -, ám nem lőhetnek át az erdőn.

· A lövészek átlőhetnek saját egységen, és természetes terepakadályokon (buckák).

· Speciális támadási bónuszhoz jutsz, ha oldalról vagy hátulról sikerül megtámadnod az ellenséget (Flank). Ezt ugye az ellenség szempontjából kell érteni, azaz amerre néznek, a négyzetrácsot tekintve a két oldalsó és a hátsó három számít, az előttük lévő három négyzet nem.

· Bónuszt ér, ha sikerül valamely egységet egymás után megsorozni. Az egység a dühös (angry) – ijedt (wavering) – rémült (panic) állapotváltozáson megy át, az ezt követő bármely támadás után elmenekülnek (Route).

· Nincs lépéskényszer, azaz ha valamely egységed kedvező helyen áll, kihagyhatod a lépést, ez igen fontos taktikai elem!

Maga a vezénylés egyszerű. A jobb alsó sarokban lévő kijelzőn láthatod, merre léphetsz, lehetséges az átlós mozgás is. Ha egy gomb sárgán villog, az azt jelzi, abba az irányba lépve közelharci támadást fog indítani egységed. A Num5 csak lövészeidnél él, ha ez integet, ennek lenyomására a piros célkörrel megjelölt egységre leadnak egy sorozatot. Ha lőtávolon belül több egység áll, a SHIFT+Num6 gombbal tudsz célpontot váltani.

A CTRL lenyomása mellett tudod ugyanezen gombokkal egységeidet elfordítani. Ez ugye arra jó, hogy szembe állítsd őket a közelgő támadókkal, nehogy oldalról vagy hátulról érje őket a csapás, hiszen ekkor nagyobb sebzést szenvednek el.

A SHIFT nyomva tartása mellett érheted el a speciális funkciókat. Valamilyen oknál fogva (talán programozási hiba) nekem ez kissé illogikusan működött. Elméletileg a SHIFT+7 lenne az a gomb, mellyel a következő egységre léphetsz, ha az előzővel ki akarsz hagyni egy lépést, és a SHIFT+8. mellyel az egész kört elpasszolhatnád – jelenleg viszont úgy fest a helyzet, hogy a SHIFT+8 a következő egység, kör elpasszolása nincs. A SHIFT+9 a zoom, a SHIFT+4 a négyzetrács ki/be kapcsolása, a SHIFT+5 az adott egységre állítja a kamerát, és a SHIFT+3 a megfutamodás.

Mint említettem, győzől, ha minden ellenséget eliminálsz, illetve ha valamelyik egységed eléri a városkaput, bár ekkor kevesebb aranyra számíthatsz, ugyanis ennek mértékéhez az egyik viszonyszám a legyőzött ellenség száma. Minden további attól függ, milyen arányú volt a győzelem és milyen a bevett város gazdasági helyzete – ha legázoltad az ellenséget, és közepes/gyenge településről van szó, a játék azonnal felajánlja, hogy új kormányzót állíthatsz annak élére. Ha ez nem történik meg, még egyszer, azonnal meg kell támadnod a várost. Ekkor, szintén az előző csata kimenetelétől függően, vagy egy kisebb véderőt kell felmorzsolnod, vagy az erődbe jutva a várkapitánnyal kell kardpárbajt vívnod. (Megjegyzés: ha nagyon nagy a túlerő az oldaladon – például 230 kalóz 60 védő ellenében – a stratégiai játék elmaradhat, és egyből a kapitányi párbaj következik!)

Ha veszítesz, a maradék embered (plusz azok, akik megfutamodtak harc közben) visszakerül a hajóra. Nem minden, a csatamezőről leradírozott egység hal meg, lesznek sebesültek is, mint az életben, és ha van hajóorvosod, ezek jó részét meggyógyítja.

IV.4. Kardpárbaj

A kardozás párba állítható a táncolással: itt is egy adott koreográfiára kell jól válaszolnod – ez azt jelenti, hogy figyeled az ellenséged, időben felismered a támadását, ezt megfelelően lereagálod, majd visszatámadsz. Minden vívás az adott terep közepétől indul, a cél az ellenfelet eljuttatni a pálya végébe, ha úgy tetszik, „letolni a pástról". Abban a két esetben, amikor rajtad és ellenfeleden kívül embereitek is összefeszülnek (a tengeri csata utáni fedélzeti bunyó és a városfoglalás végén a várkapitánnyal való párbaj), még egy győzelmi faktor van: ha bármelyik fél legénysége elfogy, fel kell adnia a küzdelmet. Nagyon fontos a klasszikus játék ismerőinek: immár nem lehet elmenekülni a párbajból, végig kell vinned minden esetben!

Háromféle támadás, ugyanennyi védés, és egy speciális mozdulat szerepel a „kínálatban" Az alant következőkben az angol megnevezést használom, hiszen egy-egy neves ellenfél esetében azt is meg fogod tudni az adatgyűjtés során, melyik a kedvenc támadás- vagy védekezési formája, így erre érdemes felkészülnöd:

· **Num7 – High Chop:** Felfelé tartó erős vágás, találat esetén 2, kivédés (parírozás) esetén 1 lépéssel hátrébb mozdítja az ellenséget. Ha az ellenfél guggolással tér ki előle, a támadás sikertelen, és rövid időre egyensúlyod veszted.

· **Num1 – Low Slash:** Lefelé tartó erős csapás, találat esetén 2, kivédés (parírozás) esetén 1 lépéssel hátrébb mozdítja az ellenséget. Ha az ellenfél felugrással tér ki előle, a támadás sikertelen, és rövid időre egyensúlyod veszted.

TUDTAD-E?
Ha sok ágyúd van (25 vagy ez fölött), próbáld ki: minden ágyú tölve, chain-ball, tuz, és azonnal váltás másik lövedékre (pl. round shot). Ha ügyes vagy, így kétfajta lövedéket tudsz egyszerre kilőni az ellenségre („kombó").

· **Num4 – Thrust:** Egyenes döfés. Gyors, de nem olyan erős, így találat esetén 1 lépéssel mozdítja hátrébb az ellenséget, kivédés esetén nincs hatása, ekkor nagyon enyhe egyensúlyvesztést szenvedsz el. Ha az ellenség High Chop vagy Low Slash támadását ezzel előzöd meg, az egy lépéssel hátramozdítja őt, ha mindketten egyszerre döftök, annak általában semmiféle hatása nincs.

· **Num8 – Jump:** Ugrás, a Low Stash támadás ellenszere. Sikeres mutatvány esetén az ellenfél megszédül, így azonnali ellencsapásra van lehetőséged (válaszd az erősebb vágásokat!).

· **Num2 – Duck:** Guggolás, a High Chop kivédésére kiváló. Úgy mint fent, ha jó az időzítés, azonnal visszatámadhatsz.

· **Num5 – Parry:** Hárítás (parírozás), a Thrust kivédésére, illetve a Low Stash vagy a High Chop hatásának enyhítésére, utóbbiak csak vész esetére, mivel kis hátralépést szenvedsz, és az ellentámadásra sincs nagy mozgástered.

· **Num6 – Taunt:** Gúnyolódás, az előnymérő (lásd lent) magad felé billentésére. Vigyázz vele, hiszen ekkor elég védtelen vagy – legjobb a sikeres guggolásos vagy felugrásos védés után, az egyensúlyát vesztett ellenségnek fityiszt mutatni.

(Mint fent írtam, a neves kalózok esetében meg fogod tudni, mi a kedvence, így akinél a Jump szerepel, kerüld a Low Stash támadást, hiszen ezt jó eséllyel védi, míg ha például a High Chop az erőssége, készülj sok guggolásra, illetve ennek megelőzésére.)

A fenti, elég egyszerűnek tűnő koreográfiát a képernyő alján, középen látható előnymérő (advantage) bonyolítja meg. Ha ez feléd billen, ellenfeled lelassul, így könnyebb kivédeni a támadását. Ellenben ha az ő oldalára áll, orkánszerű letámadás fog érni, melyet elég nehéz hárítani. Ezt a mércét az alábbiak befolyásolják:

· Minden sikeres védés (High Chop – guggolás, Low Stash – ugrás, Thrust – parírozás) a védő oldalára billenti a mérleget.

· A sikeres gúnyolódás (értsd: ezenközben az ellenfél nem visz be találatot) szintén előnyhöz juttatja a kezdeményezőt.

· Ha bárki legénysége megfogyatkozik, az előny a másik félhez kerül.

· Ha semmi különleges nem történik, a mérő semleges helyzetbe tér vissza, ám picit azon olcipő korrigálja egy-egy sikertelen mozdulatodat. Természetesen mindezt erősíti, ha hősödhöz a „Skill at Fencing" különleges tulajdonságot rendelted induláskor. És még valami: az idő előrehaladtával, ahogy hősöd öregszik, lassul. Ezt is vedd figyelembe, épp ezért egy hosszúra tervezett játékban jobb a „Medicine" tulajdonsággal indítani, és a főellenségeket még a korai szakaszban eliminálni, idősebb korban aztán inkább kereskedéssel, kincskereséssel foglalkozni – és tudni kell időben nyugdíjba vonulni...

A csatákra „Apprentice" szinttől felfelé háromféle kardtípus közül választhatsz:
· Longsword: kiegyensúlyozott támadás/védekezés;
· Rapier: gyors támadás, lassú védekezés;
· Cutlass: lassú támadás, gyors védés.

Azt, hogy melyiket favorizálod, neked kell eldöntened, elsősorban tapasztalataidra és ügyességedre alapozva. Általánosságban alacsony/közepes nehézségi fokozaton a Rapier jó, hiszen itt az ellenség kevésbé agresszív, így nem kell annyira a védekezéssel foglalkozni, és gyors támadásokkal hamar legyőzheted, míg magasabb szinten inkább a Cutlass az ajánlható, mivel itt pont fordított a helyzet.

Tippek a párbajokhoz:
· Mint fent említettem, a legjobb, ha megtanulod, melyik támadásfajtát milyen mozgássorral indítják ellenfeleid, ezt észlelve választhatod ki a jó védőmetódust. Az, hogy erre a kitérésre (felugrás, guggolás, parírozás), mennyi reakcióidő áll rendelkezésedre, a nehézségi szinttől függ. Ha túl korán reagálsz, tapasztalatom szerint nincs gond, a játék kitartja ezt a pozíciót a támadás végéig. Ha rossz gombot nyomsz meg, egy gyors, azonnali korrekcióra általában (ha csak nem túl gyors ellenfeled) van lehetőséged.

· Amint ellenfeled támadása véget ért (nyugalmi, vagy visszahúzódó fázis), azonnal visszatámadhatsz, függetlenül karaktered térbeli helyzetétől – azaz egy felugrás után nem kell megvárnod, míg talajt fog, egyszerűen a megfelelő támadógombot nyomd le, és máris indul az ellencsapás.

· Bár az alsó és felső vágások erősek, ám lassúak, a fele olyan erejű dőfés (Thrust) gyors és nagyobb a találati biztonsága, így főleg magasabb szinten, és az amúgy sem gyorsan támadó Cutlass használatával sokszor érdemesebb ezt a fajta támadást választani.

· Figyelj az előnyméróre! Amikor ellenfeled felé billen sikeres erőtámadás hárításának végén, visszaragadhatod az előnyt, ha kigúnyolod (Taunt), mikor egyensúlyát keresi.

IV.5. Lopakodás

A lopakodás egy érdekes, bár hosszabb távon kissé idegesítő minijáték. Két esetben találkozhatsz vele:
1. Ha egy ellenséges városba akarsz beosonni. Ennek módja, hogy hajóddal megközelíted azt, ekkor két opció közül választhatsz: megtámadod (attack), vagy belopakodsz (sneak in). Ez esetben a városkaputól indulsz, és két helyre juthatsz el: a kormányzóhoz (kifizetni a vérdíjadat), vagy a kocsmába, a szokásos tevékenységekhez (információszerzés, vásárlás).
2. Ha börtönbe kerülsz, és van nálad tolvajkulcs (lásd: speciális tárgyak), illetve szerencséd úgy hozza (véletlenfaktor) megkísérelheted a szökést. Ekkor a város közepétől indulva kell eljutnod a városkapuig. Mivel a legtöbb játékos bebörtönzéskor, annak negatív hatásai miatt ügyis visszatölti az állást, ezt a pontot zárójelbe tehetjük...

TUDTAD-E?

Az eredeti játékban négy nehézségi szint volt, plusz egy „rejtett": ha a másolásvédelem kérdésére hibás választ adtál meg, borzalmas egészségi állapotban, egy kis bárkával, csontvázlegénységgel vághattál neki a kalandoknak úgy, hogy minden nemzet ellenséged volt. A mostani extra nehéz szint erősen emlékeztet erre...

Az egész egy 3D-s labirintusjáték. Örök mászkálnak az utcákon, lámpással kezükben (mindig éjszaka kerül sor a mókára), számuk és sebességük a nehézségi szinttől függ, útvonaluk jól felismerhető minta szerint ismétlődik. Ha meglátnak, riadót kolompolnak, mindenki futva keresni kezd téged, és csak egy bizonyos idő után áll vissza az eredeti helyzet, addig valahol meg kell húznod magad.

Jöjjenek az egyéb játékszabályok, röviden:
· Sima mozgással (8/2 vagy a le/fel nyílgomb) lépsz, ez zajtalan (karaktered addig megy, míg nyomod a gombot, ha felengeded, megáll).
· A SHIFT nyomva tartásával futhatsz (csak előre), ám ez zajt üt, és könnyen felhívhatja rád a figyelmet. Ha szól a riasztó, ez persze nem számít, ekkor nyugodtan rohanj (sőt kell is). A futás csökkenti a látótávolságot is (a kamera ráközelít dalra húz, ahol nagyobb létszámú a harcoló legénység.

Épp ezért fontos, hogy olyan bajvívásnál, ahol a legénység is „játszik", létszámbeli fölényben legyél, így az előny a te oldaladon lesz. Mivel a legénység elvesztése amúgy is azonnali veréséghez vezet, mielőtt ilyen csatára adod fejed, ne feledd a létszámot összehasonlítani, amelyhe vedd bele ellenfeled személyét és a nehézségi szintet is, hiszen a jó bajvívó Raymondo vagy Montalban ellen hosszabb és trükkösebb küzdelemre kell felkészülnöd, mint egy kereskedőhajó kapitánya ellen.

A másik megjegyzendő, hogy ez az a játékelem, ahol a nehézségi szint különösen nagy különbségeket eredményez, hiszen alacsony szinten amúgy is picivel gyorsabb vagy ellenségednél, magasabbnál viszont, ha kicsúszik az előny a kezedből, szinttől függően egyre nehezebb lesz visszaszerezned azt. Itt már nagyon fontos a megfelelő segítő cuccok beszerzése és használata; a pisztolyok előnyt adnak, a vívóingek és a jó kardok gyorsítanak, a vértezet elnyel pár támadást, körülbelül úgy, ahogy a táncMunka

Munka	Ponthatár
Pickpocket (zsebtolvaj)	0
Pauper (koldus)	1
Clerk (hivatalnok)	2
Fisherman (halász)	'3-4
Mortician (temetkezési vállalkozó)	'5-7
Bartender (csapos)	'8-10
Constable (várkapitány)	'11-14
Butler (inas)	'15-19
Farmer	'20-24
Parson (plébános)	'25-30
Merchant (kereskedő?)	'31-37
Innkeeper (fogadós)	'38-44
Shipwright (hajóács)	'45-52
Fencing Master (vívómester)	'53-60
Magistrate (elöljáró)	'61-69
Surgeon (hajóorvos)	'70-79
Mayor (polgármester)	'80-91
Bishop (püspök)	'92-102
Governor (kormányzó)	'103-126

karakteredre).
· Forogni a jobbra/balra vagy 4/6 gombokkal tudsz (karaktered mindig előre néz, a „város forog körülötte")
· Az őrök csak akkor észlelnek, ha eléjük kerülsz.
· Ha bármelyik őr mögé lépsz (nem futsz!), hősöd automatikusan leüti azt. Az áldozat mindaddig lent marad, míg egy társa fel nem fedezi, és életre nem pofozza. Ekkor azonnal megszólal a riadó.
· Egy kerítésnek (keresztrácsos fehér léckerítés, borostyánnal benőve) vezetve embered átmászik azon; az őrök ezt nem tudják megtenni, így ez jó megoldás a meglógásra.
· Két felhalmozott szénabála közötti lyukhoz terelve karaktered az elbújik ezek mögött; ez a legjobb metódus kibekkelni a riadó végét.
· A kormányzó házához vezető utat fehér nyilak mutatják, ezek száma a nehézségi szinttől függ, magasabbon keveset találsz.
· A kocsma a kormányzó háza mögött van egy háztömbbel.

Belopódzás esetében amint dolgodat elintézted, automatikusan visszakerülsz a hajódra, azaz nem kell az egész mókát visszafelé megismételni – *ám ez azt is jelenti, hogy egy menetben csak egy helyet látogathatsz meg.* Szökéskor ha eléred a kaptut, folytathatod karriered, ha elkapnak, visszakerülsz a börtönbe, és meghosszabbítják büntetésed. Természetesen az első esetben is a dutyiban végzed, ha becserkésznek a strázsák.

V. Küldetések, aljátékok

A játékban szereplő különféle küldetések végrehajtásának két haszna van: egyrészt a vagyon gyarapítása, melynek jelentőségét, gondolom, nem kell hangsúlyozni, másrészt ezekkel jó adag hírnévpontot is begyűjthetsz - mivel ezek gyűjtése a játék egyik alapmércéje, szintén fontos tételnek számít.

Az alábbiakban összefoglalom ezeket, és tippeket adok mindegyikhez; nem fontossági sorrendet állítottam fel – mivel vannak ismétlődő játékelemek, hogy ne kelljen mindegyiket újra és újra elmagyaráznom, ezen „alapmodulokat" vettem előre. Egy közös tanács: mivel a legtöbb esetben információkat kell gyűjtened, amint a kellő adathalmaz a birtokodba került, azonnal kíséreld meg a küldetést végrehajtani! Ha már pl. tudod, merre keress egy híres kalózt, a pincérnőktől újabb és újabb, sokszor már felesleges információkat fogsz rájuk vonatkozóan kapni; ha már a nálad lévő térképrészletből sejted, merre lehet egy kincs, menj oda és keresd meg, különben a rejtélyes utazóktól újabb térképrészleteket kapsz, más, hasznosabb holmik helyett.

V.1. Híres kalózok legyőzése

A játékban szerepel 9 híres, a valóságban is létezett kalózvezér, akinek játék közbeni tevékenysége feljegyzésre kerül, ezt a „Top 10 Pirates" pontban nézheted meg. Általában jófajta, bizonyos fejlesztésekkel ellátott hajókat terelnek, maximumhoz közeli legénységgel, és elég szép aranykészlettel. Csak te győzheted le őket, azaz minden más csetepatéból ők jönnek ki győztesen, ami persze azt is jelenti, hogy minél később kerítesz rájuk sort, annál zsírosabb zsákmányban reménykedhetsz (nekem előfordult 30 ezres tétel is).

Megtalálásuk legegyszerűbb módja, ha csevegsz a pincércsajokkal, ők egyre több információval fognak ellátni (merre látták, milyen hajója van és annak mi a neve, milyen kardmozdulat az erőssége), sőt gyakran azt is, melyik kalóztanya a főhadiszállásuk („home port"), így annak közelében rájuk bukkanhatsz. Néha ők támadnak meg téged – ha előtte kiástad eldugott kincsüket (lásd a következő pontot), akkor szinte tuti, hogy „aljas tolvaj" felkiáltással neked esnek. Innentől kezdve a játék ismerős: össze kell velük ugrani, megcsáklyázni hajójukat, és kardpárbajban legyőzni őket (az elsüllyesztésük is kivitelezhető, ám a bevétel szempontjából ellenjavalt). Tapasztalatom szerint nem túl nehéz lenyomni őket, bár magas szinten azért izzasztó lehet. Ha sikeres volt az akció, a képernyőn megjelenik egy felirat, a jóember feje vörössel át lesz húzva – ez azt jelenti, hogy egyszer és mindenkorra letűnt a színről a figura, és ennek megfelelően a ranglistában is előbbre rukkolsz.

V.2. Elásott kincsek fellelése

A fenti kalózok mindegyike elásott valahol egy-egy nagy láda kincset. Az ezek helyét megadó térképeket, vagy ezek darabjait a kocsmákban ücsörgő idegenektől vásárolhatod meg – az, hogy éppen ezeket, vagy más holmit kínál eladásra, véletlenszerű, ám általában gyakrabban jutsz hozzájuk az adott vezér főhadiszállása körüli városokban (ezért jó, ha megtudod a pincércsajoktól, ki hol tanyázik), és a kincs is általában nem túl messze ásatott el. Hogy mennyi darabot kapsz, az a nehézségi szinttől függ:
· Apprentice: egyszerre megkapod az egész térképet.
· Journeyman: kapsz egy negyed darabot, majd másodszorra a hiányzó háromnegyed részt egyben.
· Adventurer és ettől felfelé: négy részt kell összevadásznod külön-külön.

Nagyon fontos: nem muszáj a teljes térképnek a birtokodban lennie, akár egyetlen részletből is a nyomára akadhatsz a kincsnek!

Hogy hogyan, azt legjobb elmagyaráznom a mellékelt térkép segítségével:

A legfontosabb iránypont a partok mentén, a

Hadihajók

	Méret	Fordulási ív	Max. legénység (fő)	Max. ágyú (db)	Max. rakomány (tonna)	Sebesség	Best Points of Sailing
Sloop	Kicsi	Szűk	75	12	40	Gyors	Broad Beam Reach, Broad Reach
Sloop of War	Kicsi	Szűk	100	16	50	Gyors	Broad Beam Reach, Broad Reach
Royal Sloop	Kicsi	Szűk	125	20	60	Gyors	Broad Beam Reach, Broad Reach
Brigantine	Közepes	Közepes	125	20	60	Közepes	Broad Beam Reach, Broad Reach, Running Broad Reach, Running into the Wind
Brig	Közepes	Közepes	150	24	70	Közepes	Broad Beam Reach, Broad Reach, Running Broad Reach, Running into the Wind
Brig of War	Közepes	Közepes	200	32	80	Közepes	Broad Beam Reach, Broad Reach, Running Broad Reach, Running into the Wind
Fast Galleon	Nagy	Széles	160	24	80	Lassú	Broad Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind
War Galleon	Nagy	Széles	200	32	90	Lassú	Broad Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind
Flag Galleon	Nagy	Széles	250	40	100	Lassú	Broad Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind
Frigate	Nagy	Széles	200	32	80	Gyors	Broad Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind
Great Frigate	Nagy	Széles	250	40	90	Gyors	Broad Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind
Ship of the Line	Nagy	Széles	300	48	100	Gyors	Broad Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind

tengerben található neves zátonyok, melyeket halálfej jelöl (a példában ez a Black Stone). Ezek ugyanis a tengeren hajózva nevükkel kerülnek eléd, így nagyon sokat segíthet a tájolásban. Maga a szárazföld alakja is árulkodó lehet, egy-egy érdekesebb kiszögelés például. A mellékelt térképen, ha csak a jobb alsó negyedet kapod meg, és azon a „San Juan" olvasható, az már nagy segítség, de ugyanez áll a jobb felső esetében Navarránál. A többi iránypontot kétféle módon azonosíthatod be: a parthoz közel hajózva, az S lenyomásával előkapva látcsövedet, végigpásztázod a partszakaszt, esetünkben például a part közeli inka templom, vagy íves szikla árulkodhat. Ha pedig úgy érzed, egy adott helyszínt közelebbről megvizsgálnál, szállj ott partra (odakormányzod a bárkát, és a megjelenő kérdés „Yes" opcióját választod). Egy kis csapattal szállsz partra, itt szintén érdemes gyakran belenézni a távcsőbe – ha például a gyanús part menti kőív mellett kötöttél ki, és szemben egy kunyhó, jobbra totem, balra gejzír, elég valószínű, hogy jó helyen jársz (a „Dead Tree" egy magányos, nagy, kiszáradt fát takar, a „Stone Head" egy nagy, földbe süppedt kőfej). A kincs maga egy koponyákkal körberakott halom, nagy vörös halálfejjel jelölve. Simán sétálj a közelébe, a többit embereid elintézik. Ha úgy érzed, eltévedtél, az „R" lenyomására azonnal visszakerülsz a hajódra.

A jutalom 1 hírnévpont, és minél hírhedtebb a kincs tulaja, annál több arany, úgy 2000-10 000 között. Ha még a gazdi életben van, zabos lesz rád, és ha tud, megtámad a tengeren, ez is egy módja az előcsalogatásának.

Két megjegyzés, tipp:
· Apprentice és Journeyman módban, ha egy olyan irányponthoz érsz, mely az elásott kincs közelében van, megjelenik a „Buried treasure landmark!" felirat, úgyhogy sok gondod ilyenkor nem lehet a kincskereséssel.
· Ha a kincs után másznál a fakunyhóra bukkansz (Deserted Cabin, lásd a térképen), mindig nyiss be – én volt, hogy mindenféle egyéb információ nélkül így bukkantam elveszett családtagomra!

V.3. Elveszett családtagok felkutatása (Raymondo báró nyomában)

A fő sztorivonal szerint Montalban márkija elhurcolta négy családtagodat, akik most a karibi térségben szétszórva, kis kunyhókba zárva várják kiszabadításukat – négyen vannak: nővér (sister), nagybácsi (uncle), nagynéni (aunt) és nagypapa (grandfather). Ehhez fel kell őket kutatni, ám hollétükről információt csak Baron Raymondo, a főgonosz jobbkeze adhat. Első teendő tehát az ő nyomára bukkanni. A szükséges lépések:

1. Információ szerzése Raymondóról. Ehhez háromféle úton juthatsz hozzá: a kocsmában ücsörgő rejtélyes idegentől („infomation from your family"), pénzért; kormányzók lányaitól (lásd ott); ritkább esetben jezsuita misszióban, az abbéval beszélve (talk to abbot).

2. Ha az alapinformáció megvan, a figura mozgásáról (eléggé aktív életet él a vizeken) pincérnőktől (gyakran megtudod, hol a székhelye) és elfogott hajók legénységétől kaphatsz (erre főleg Raymondo említett főhadiszállása közelében van nagyobb esélyed).

TUDTAD-E?!
Légy merész! A kardtudásod ismeretében nyugodtan támadj meg akár a játék elején, 40-50 emberrel 120 fős hajókat, ha jól megy a vívás, gyorsan megszedheted magad.

3. Amikor tudod, merre keresd, el kell őt kapnod. War Galleon a hajója, felspécizve, megpakolva emberrel. Nem süllyeszthető el, az egyetlen megoldás a megcsáklyázás és a kardpárbaj. Épp emiatt érdemes alaposan megtépni a hajóját, közel kerülve fürtös golyóval a legénységét ritkítani. A párbaj nem olyan gyilkos, főleg ha jó sok embered van, és hősöd is el van látva felszereléssel. A fickó legyőzése után kapsz egy térképrészletet, épp, mint a kincsvadászatnál. Apprentice fokozaton két darab kell az egészhez, többin négy.

4. A fentieket kell ismételned, míg minden térképrészlet a helyére kerül, illetve míg a meglévő darabokból nem tudod kitalálni, hol is keresd az adott családtagod.

A családtag megkeresése ugyanaz, mint a kincsásás, úgyhogy minden erre vonatkozó tippet lásd fent, a hőlgyek és urak egy kunyhóban ücsörögnek. A jutalom 4 hírnévpont, és egy információ Montalban márki hollétéről (lásd a következő pontot), illetve ha őt már kipipáltad, egy elveszett város térképrészlet (lásd lejjebb).

A fenti gyakorlatsort addig kell ismételned, míg mind a négy szerettedet megleled. Itt bevallom, kissé zavarba jöttem, az eredeti játékban ugyanis különféle alvezérektől kellett összeszedni az információkat – itt szerencsétlenül maximált esetben tizenhatszor kell ugyanazt a komát lebirkózni, ami kissé érdekes megoldás, de ez van, ezt kell szeletelni.

V.4. Marquis de la Montalban elpusztítása

Montalban elkapása nagyban hasonlít Raymondóéhoz, de azért fussunk át rajta, biztos, ami úr:

1. Információt kell róla szerezned, ilyet csak családtagjaidtól kaphatsz, ha megleled őket, illetve egy kormányzó gyönyörű leányával tökéletes táncot lejtve.

2. Ha megvan a tipp, a hajója útvonaláról a fent említett módon kocsmárosoktól, illetve elfogott hajók legénységétől értesülhetsz.

3. Fentiek segítségével fel kell őt kutatnod a tengeren, és legyőzni. Fast Galleon a hajója, tehát igen jó szerkezet, minden fejlesztéssel megáldva, megpakolva 160 főnyi legénységgel, ráadásul párbajban is igen jó (ez persze a nehézségi szint függvénye), úgyhogy a jánlott felspécizett hajóval, sok emberrel becserkésznek, és a lehető legtöbb párbajsegítséget (speciális cuccok) beszerezned. Ha sikerül győznöd, elmenekül, de hozzájutsz a rejtekhelyét ábrázoló térkép egy darabjához.

4. A 1.-3. pontot addig kell ismételned, míg minden térképrészletet megtalálsz. Apprentice szinten kettő, minden más fokozaton 4 darabban van a rajz. Sajnos a búvóhely egy terület közepén van, tehát part menti objektumok nem segítenek a beazonosításban, át kell fésülnöd a szárazföldeket.

5. Ha megvan a rejtekhely, szárazföldi csatában egy hatalmas bennszülött hadsereget kell lenyomnod. A nehézségi szinttől függően több száz emberre lesz szükséged a győzelemhez (akár 300-400 fő is kellhet!).

6. Az utolsó lépés ismét nekifeszülni Montalbannak, egy kiadós kardpárbajban.

A jutalom 100 000 arany, 10 hírnév-pont, minden hajóspecialista, aki még nincs a csapatodban – és innentől kezdve minden újabb megtalált családtag és a kormányzók befűzött gyönyörű leányai (nem lévén már Montalban) az elveszett városok térképrészleteit adják át neked.

V.5. Elveszett városok megtalálása

Mint fentebb említettem, ha Montalban elfogyott, a családtagoktól és a kormányzók leányaitól elveszett városok térképrészleteinyhez juthatsz, illetve ez jár akkor is, ha egy csajt megmentesz Mendoza ezredes markából. A darabok és nehézségi szintek összefüggése:
· Apprentice: egyszerre megkapod az egész térképet.
· Journeyman: két fél darabot fogsz kapni.
· Adventurer és ettől felfelé: négy részt kell összevadásznod külön-külön.

Négy ilyen ősi romváros rejtőzik a szárazföld mélyén, tehát Montalban felkutatásához hasonlóan a part menti objektumok itt sem segítenek, másznod kell jól. Épp úgy, mint a kincseknél, itt sem kell az összes részletet összeszedni, ám mivel nehezebb a feladat, nagyobb szerencse kell, hogy felismerj egy helyet egy vagy két részletből. A jutalom viszont mesés: városonként 4 hírnévpont, és 50 ezer arany.

V.6. Bűnözők lekapcsolása

A harmadik kardozós móka körözött bűnözők elfogása. Róluk csak a kormányzók leányaitól hallhatsz, ennek mikéntjét lásd ott. Ezek a figurák egy-egy, véletlenszerűen kiválasztott városban rejtőznek. Oda kell hajóznod, majd beszél-

TUDTAD-E?

A játék speciális DVD verziója (Collector's Edition) tartalmazza az eredeti játékot is, modeszközökkel, a gyártásról készült videókkal, tippekkel, trükkökkel, koncepciógrafikákkal és minden földi jóval egyetemben.

ned kell a kocsmárossal, aki megmutatja neked a figurát, ekkor azonnal kezdetét veszi egy látványos párbaj. Közepes tudású kardozókról van szó, magasabb szinten se jelenthet nagy problémát elfogásuk. Ha sikeresen legyőzöd őket, térdre esve könyörögni fognak, hogy némi jutalom fejében engedd szabadon őket. Mindenképp vizsgáld meg a felkínált holmit, mert ha ritka vagy drága dologról van szó, érdemes elfogadni; ha viszont úgy döntesz, nincs erre szükséged, bezsebeled a vérdíjat, és ennek összegétől, azaz a bűnöző értékétől függően 1 vagy két jutalomponttal leszel gazdagabb, ami ugye a kormányzók előtt számít be pozitív értékelésedbe.

Nagyon fontos: ha egy adott kormányzó leányától megkaptad ezt a tippet, csak akkor látogasd meg ismét, ha lezavartad ezt a küldetést, különben újra és újra ezt az információt fogja jutalom gyanánt átadni!

És még egy tipp: ha véletlenül ugyanabban a városban lenne több bűnöző, az egyik lenyomása után hajózz ki, köss ki újra, és menj vissza a kocsmároshoz!

VI. Speciális tárgyak

A játékban van pár különleges holmi, melyekhez hozzájutva bizonyos játékelemek módosulnak. 17 készlet van, mindegyikben két tárgy, az első kisebb hatású, a második erősebb. A hatások nem adódnak össze, azaz hiába van meg mindkét holmi, csak az erősebb fog érvényesülni. Hozzájuk jutni háromféle módon tudsz:

1. A kocsmákban ücsörgő rejtélyes idegentől megvásárolva. Az ár nagymértékben függ a nehézségi szinttől, Swashbucklerként akár ötször annyiba is kerülhet ugyanaz a holmi, mint Apprentice fokozaton, kisebb részt pedig a szerencsefaktoron (feltételezem, valami klasszikus RPG-szerű kockadobás lehet a módosító tényező).

2. Ingyen, bűnözők elfogásakor. Ilyenkor a figura térdre esve felajánl valami holmit, ha nem adod a törvény kezére; ha ezt elfogadod, a vérdíj ugrik, és persze a jó pont is, melyet az átadásért gyűjthetnél be a kormányzóktól. Mérlegelj, megéri -e mindez – egy-egy ritkább vagy drága holmi esetében mindenképp érdemes elfogadni.

3. Szintén ingyen, a kormányzók leányaitól, ahogy azt ott leírtam. Általában 2-4 cucc közül választhatsz, itt is a ritkább, azonnal használható vagy drága holmikat érdemes elfogadni. Sajnos vannak tárgyak, melyekhez ily módon nem juthatsz hozzá, ezeket a felsorolásban természetesen feltüntettem.

Az alábbi felsorolást nem abc-, hanem fontossági sorrendben állítottam össze, hogy könnyebb legyen dönteni egy-egy esetben.

3-Strined Fiddle / Concertina

Amint tudod, szerezd be őket! Segítenek a legénység jó hangulatát fenntartani, így tovább gyűjtheted az aranyat, mielőtt osztozkodásra kerülne sor.

Medicinal Herbs / Incan Mystic Salve

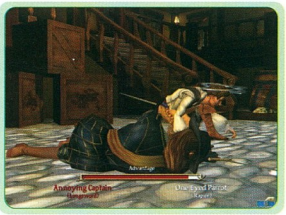
A következő erősen ajánlott cucc, egészségedet növelik, így lassabban öregedsz, és tovább maradhatsz „aktív szolgálatban" – a Medicine jártasággal kiegészítve 50-60 éves kort is elérhetsz! Sajnos leányok felajánlásában nem találkoztam velük, és idegennél is ritka, így mindenképp szerezd be az első adandó alkalommal!

Ruby Ring / Diamond Necklace

Gyakran fogsz találkozni ezekkel, hiszen ajándékok, melyeket a kormányzók leányainak kell átnyújtanod, ha a romantikus szálat akarod gombolyítani – minden egyebet ott. Természetesen ezeket maguktól a csajoktól nem kaphatod meg, viszont a leggyakoribbak a bűnözők felajánlásai közt.

Calfskin Boots / Dancing Slippers

Nagyon ritka holmi, ha egy bűnöző felajánlja, ajánlom, fogadd el! Igen hasznosak, segítségükkel bizonyos százalék esélyt kapsz, hogy a táncparketten egy rontás sikeres lépéssé váljon – a „Wit and Charm" jártasság ugyanezt teszi, annak és valamely cuccnak hatása természetesen összeadódik. Ha ilyen van a lábamon, általában úgy használom, hogy „elengedek" egy-egy hirtelen mozdulatot, így fel lehet készülni a következő lépésre. Ezeket sem kínálják fel a lányok.



Set Of Balanced Swords / Set Of Perfectly Balanced Swords

Ha birtokodban vannak, kardpárbajokban mind a támadás, mind a védekezés gyorsabb lesz. Készletről van szó, tehát mindhárom kardfajtát használva érvényesül hatása, mely a „Sword" képességhez hasonló, és ha azt választottad, erősíti azt. Mivel sokat fogsz kardozni, erősen ajánlott mielőbb szert tenni rá, főleg magasabb nehézségi szinten. Szerencsére elég gyakran kínálják fel eladásra, illetve a kormányzók lányai is előszeretettel nyújtják át ajándékként (még egy ok a csajozásra!).

Fencing Shirt (Puffy) / Silk Fencing Shirt

Épp úgy, mint a jófajta kardok, a támadás és védekezés sebességét növelik ezek a cuccok is (könnyebben mozogsz egy könnyű ingben). Elég gyakran kínálják ezt is a lányok, így hamar hozzájuk juthatsz.

One-shot Pistol / Brace of Pistols

Ez egy érdekes és hasznos felszerelés! Amint megszerzed őket, a kardpárbaj előtt egy kis mozi indul el, melyben hősöd lő egyet pisztollyal. Az első cucc esetében ennek hatására egy, a másodiknál két lépéssel hátrébb kerül ellenfeled. Elég hamar hozzá tudsz jutni ezekhez is, mindenképp vásárold meg vagy fogadd el!

Leather Vest / Metal Cuiraiss

Természetesen a párbajokban növeli védekezésed – bizonyos százalék esélyt kapsz, hogy egy támadás elkerüljön, illetve egy rossz blokkolás végén benyelt vágás vagy szúrás kisebb sebzést okoz. Kötelező, szerencsére ez is hamar a rendelkezésedre áll.

Quality Spyglass / Fine Telescope

Nagyon fontos elem, növeli azt a hatósugarat, melyben észlelheted a környezetedben felbukanó hajókat. Gondolom, nem kell hangsúlyozni, milyen jelentősége van annak, hogy időben észlelj ellenséges hajót – akár menekülési, akár támadási szempontból.

Weather Glass / Precision Barometer

Közepes jelentőségű. Csökkenti a kárt, melyet viharba kerülve szenved el hajód. Általában ki tudod kerülni a viharzónákat, illetve a sérülés nem olyan vészes, bár nagyobb nehézségi szinten, illetve hosszú hajóút során okozhat gondot. Ha nincs más megvehető cucc, vagy a csajok jobb holmit nem kínálnak, azért vásárold meg ezeket.

Dutch Rutter / Spanish Rutter

Felfedi a kisebb településeket, a holland térképkönyv kevesebbet, a spanyol többet, igaz, ezeket magad is megtalálhatod eleget hajózva. Az idegenek elég drága pénzen kínálják ezeket, így azt javaslom, várd meg, míg egy leányzó felkínálja neked.

French Chapeau / Ostrich Feather Hat

Kereskedő hajók

	Méret	Fordulási ív	Max. legénység (fő)	Max. ágyú (db)	Max. rakomány (tonna)	Sebesség	Best Points of Sailing
War Canoe	Kicsi	Nagyon szűk	50	8	20	Nagyon Gyors	Broad Beam Reach
Pinnace	Kicsi	Nagyon szűk	60	10	25	Nagyon Gyors	Broad Beam Reach
Mail Runner	Kicsi	Nagyon szűk	80	12	30	Nagyon Gyors	Broad Beam Reach
Coastal Barque	Közepes	Szűk	75	12	60	Lassú	Broad Beam Reach, Broad Reach
Barque	Közepes	Szűk	100	16	70	Lassú	Broad Beam Reach, Broad Reach
Ocean Barque	Közepes	Szűk	125	16	80	Lassú	Broad Beam Reach, Broad Reach
Fluyt	Közepes	Széles	50	8	80	Nagyon Lassú	Running Broad Reach, Running Before the Wind
Great Fluyt	Közepes	Széles	75	12	100	Nagyon Lassú	Running Broad Reach, Running Before the Wind
West Indiaman	Közepes	Széles	100	16	120	Nagyon Lassú	Running Broad Reach, Running Before the Wind
Merchantman	Nagy	Nagyon széles	125	16	100	Lassú	Broad Beam Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind
Great Merchantman	Nagy	Nagyon széles	125	20	120	Lassú	Broad Beam Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind
East Indiaman	Nagy	Nagyon széles	150	20	140	Lassú	Broad Beam Reach, Running Broad Reach, Running Before the Wind
Trade Galleon	Nagy	Nagyon széles	100	20	120	Nagyon Lassú	Running Broad Reach, Running Before the Wind
Royal Galleon	Nagy	Nagyon széles	150	32	130	Nagyon Lassú	Running Broad Reach, Running Before the Wind
Treasure Galleon	Nagy	Nagyon széles	200	40	140	Nagyon Lassú	Running Broad Reach, Running Before the Wind

A kormányzók leányai hamarabb bújnak elő ezek láttán, illetve kívánalmaik csökkennek, az első hatására a vonzó, a második esetében a gyönyörű lányok tekintenek el a rangbéli kikötéstől. Szerintem ez nem olyan jelentős cucc, mert az előléptetésekre, azok bónuszai miatt úgyis rá fogsz hajtani, és nem nehéz elérni azokat. A lányoktól erre se számíts.

False Mustache / Theatrical Disguise
Csak a kereskedők számára lehetnek ezek a cuccok hasznosak. Sok idegen kikötőbe ugyan behajózhatsz, ám a kereskedés nem lehetséges – az álruhák hatására ezek a negatív hatások csökkennek, a második esetében korlátlanul kereskedhetsz mindenhol. Nyilvánvalóan ellenséges kikötők esetében, ahová amúgy se térhetnél be harc vagy belopódzás nélkül, ezeknek semmi hatása, így jelentőségük elhanyagolható. Persze ha van rá pénzed, és főleg, ha kereskedni vágysz, vedd meg őket. A csajok ezt se kínálják fel neked.

Lockpicking Kit / Skeleton Key
Egyszerre hasznos és haszontalan holmik. Arra valók, hogy ha elkapnak, csökkentsd a bebörtönzés idejét, ami ugye felettébb hasznos dolog. Ám azok számára, akik ilyen esetben inkább visszatöltik a játékállást (hiszen minden csata előtt van automatikus mentés), semmi jelentősége és haszna. Ha valaki korrekt, „valósághű" játékot akar játszani, ilyen „csalás ízű" megoldások helyett, annak persze erősen ajánlott a megvétele – ajándékként nem fogsz találkozni velük.

Signaling Mirror / Signal Flare
Ugyanaz, mint fent – ezek a holmik a hajótörés idejét csökkentik. Ha ilyenkor visszatöltesz, haszontalan, ha direktben játszol, hasznos – lányok ezzel sem kedveskednek.

Golden Cross / Sacred Relic
Elméletileg ezek az eszközök a jezsuiták hozzád fűződő viszonyát javítják. Azért írom így, mert nekem olyan még nem fordult elő, hogy a papok ne lettek volna velem szemben pozitívak, akár volt nálam valami ilyen szentség, akár nem. Egyelőre ezért én a kevésbé hasznos kategóriába sorolom őket.

Shrunken Head / Carved Shaman Staff
Mint fent, csak az indiánokkal. Itt sem voltam soha rosszban a bennszülöttekkel, még akkor sem, ha elsüllyesztettem az összes hajójukat...

VII. Értékelés, ponttáblázat
Amint visszavonulsz az aktív kalózkodástól, megtörténik játékod kiértékelése, amely az addig megszerzett hírnévpontokon (Fame) alapul, ezekből a játék során maximum 126-ot szedhetsz össze, az alábbiak szerint:

· Vagyon: 24 pont (a kormányzóktól kapott földbirtokok és a megszerzett kincs mennyisége, ellenőrizd gyakran, hol tartasz ebben)
· Előléptetések: 32 pont (8 pont * 4 nemzet)
· Híres kalózok lenyomása: 9 pont (9 fő)
· Kincsek megtalálása: 9 pont (9 láda)
· Elveszett családtagok meglelése: 16 pont (4 pont * 4 fő)
· Elveszett városok: 16 pont (4 pont * 4 város)
· Románc: 10 pont (csak *gyönyörű* /beautiful/ lány esetében éred el a 10 pontot!)
· Főgonosz (Montalban márki) legyőzése: 10 pont

A megszerzett pontok alapján kapsz állást a visszavonulás után, persze annál jobbat és előkelőbbet, minél többet gyűjtöttél össze. A körülbelüli ponthatárokat tartalmazza a *Munka* nevű táblázat, ez azonban változhat a nehézségi szint függvényében, de közelítésnek, áttekintésnek jó.
Miután visszavonultál, adott karakteredet többé nem használhatod, ám egy újat kreálva nekivághatsz ismét az óceánnak. És újra, és újra... Harrr!

][redenc

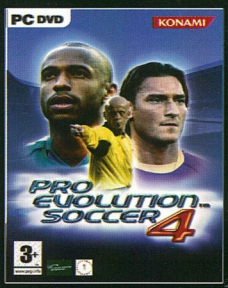
ELŐFIZETŐI AKCIÓ!

A 2005 március 15-ig lapunkra 1 évre előfizetők között 20 db PRO EVO SOCCER 4 PC-s teljes játékot sorsolunk ki. Érdemes igyekezni, mert a leggyorsabb 5 előfizető ajándék focilabdát kap!

Az 1 éves (6 szám) előfizetés 5975 Ft-ba kerül.

Az előfizetéseket a következő címre várjuk:

CD GAMES
1325 Budapest,
Pf. 214

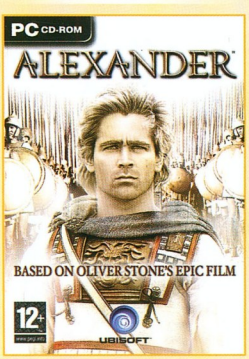


ALEXANDER

Szinte természetes manapság, hogy egy sikeres film alapján előbb vagy utóbb valamilyen játékot is kiadnak. Oliver Stone korszakalkotónak nem mondható és a közönséget is megosztó munkájának megjelenését követően viszonylag rövid idő elteltével jelent meg jelen cikk tárgya is. Sajnos, ahogy az lenni szokott, egy nem túlságosan eredeti – mondhatnám azt is, hogy középszerű – játék az Alexander, amelyen egyértelműen látszik, hogy egy átlagos programot a film sikerével próbálnak eladni. Látszik ez például azon, hogy a játékban lévő filmbejátszások egy az egyben a filmből lettek átvéve, és még az extrák (Vangelis videó) is a mozihoz kötődnek. Maga a program egyébként egy átlagos valós idejű stratégia, építkezéssel, egységfejlesztéssel és négy különböző nemzettel. A játék erősen hasonlít az annak idején eléggé sikeres Cossacks-ra, ő pedig – valljuk be őszintén – azért napjainkra már igencsak elavult. Persze ennek előnye is van – a gépigény ugyanis ennek következhetően talán alacsonyabb az átlagnál. A játék kezelése egyszerű, úgyhogy ennek ismertetése helyett vágjunk is bele a küldetésekbe!

- **CD Link:**

- **Fejlesztő:** GSC Game World
- **Kiadó:** Ubi Soft
- **Megjelenés:** 2004. november 26.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.ubi.com
- **PC.Games teszt:** 85%



Alexander the Great campaign

Taming Macedonia: Induló csapatunkkal siessünk jobbra, a parasztok megsegítésére. Miután a garázdákat levertük, irány felfelé, a városalapításra alkalmas tisztásra. Odafelé újabb csapat állja utunkat – a fennsíkon lévő íjászokat saját dárdásainkkal, míg a többieket gyalogosainkkal intézzük el. A síkságot elérve építsük fel a rendelkezésre álló épületeket, majd a barakkból kezdjünk el folyamatosan katonákat, míg a Trade Centerből íjászokat termelni. Amint megvan egy nagyobb sereg (50-100 fő), egymás után rohanjuk le a két ellenséges várost: a cél a helyőrségek, valamint a katonai épületek lerombolása (ebben az íjászok a nyerők). Ha ez megvan, nyertünk is.

Battle of Chaeronea: Egyszerű küldetés, gyártás és építkezés nélkül. Seregünkkel rohanjuk meg az ellenséges balszárnyat, majd amint üzenetet kapunk az athéni táborról, támadjuk meg azt. Ha az ottani védőket elintéztük, simán nyerünk.

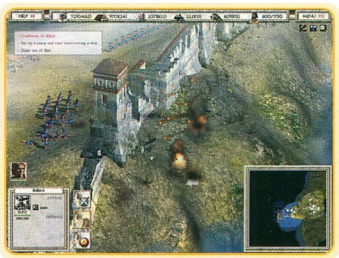
Assassination of Philip: A párbeszédek után induló csapatunkkal induljunk meg a térképen jelölt két tábor felé. Ütközben kisebb ellenséges csapatok fognak folyamatosan zaklatni, ezeket csapjuk le, de ne kergetőzzünk velük – van még néhány tábor a térképen, ahol folyamatosan újratermelődnek ezek a csapatok. A két célpont elintézése után térjünk vissza a városba, új feladatunk a tengeren a kalózok elintézése. A pénzünkből építsünk 1-2 gályát, majd kis flottánkkal irány felfelé a térképen jelzett célpontig. Egyesével semmisítsük meg az ellenséges hajókat - ha megvagyunk, utolsó feladatunk eljutni Alexanderral a zsoldosok táboráig. Ha van még pénzünk, fogadjunk fel pár katonát a városban, aztán irány a zsoldostábor. Odafelé több sereg is utunkat állja – a legegyszerűbb, ha harc helyett Alexanderrel egymagában felvágtatunk a táborig – csak ügyeljünk rá, hogy ne keveredjen verekedésbe.

Mi történt a vezér halála után?

Nagy Sándor még 33 éves sem volt, amikor váratlan betegség miatt (bár egyes történészek nem természetes betegséget említenek okként) ie. 323-ban meghalt Babilonban. Birodalma hamarosan omladozni kezdett, mivel testvérét – akivel egyébként nem volt jó viszonyban – Nagy Sándor anyja, Olümpiasz 7 évvel később megölteti. Ekkor Sándor fia, IV. Alexandrosz került trónra, akit viszont 311-ben Kasszandrosz, Sándor egyik volt hadvezére gyilkolt meg. Sándor törvénytelen gyermeke (Héraklész) következik a trónon, de 2 évvel később őt is meggyilkolták. Ekkor hadvezérei a birodalmat négy részre osztották, és bár ezek uralkodói folyamatosan harcban álltak egymással, a régi nagy birodalmat soha nem képesek újra egységessé tenni.

Tipp: legalább 3-4 barakkból vegyesen termeljük a katonákat, mivel 1 barakk önmagában nagyon lassú.

Campaign against Troy: Célunk a térkép bal alsó sarkában lévő templom elérése, ehhez csak az úton kell végigmennünk (a térképen jelölt pontokon szerezhetünk némi utánpótlást). A térkép felső részén, nagyjából középtájt lévő pontot feltétlenül látogassuk meg, itt ugyanis egy csapat doki csatlakozik hozzánk, akik rendkívül hasznosak. A templomot elérve és az ott lévő őrséget leverve nincs más dolgunk, mint visszagyalogolni az indulóhelyre (elég, ha csak a hősökkel érünk vissza, de természetesen a hazaúton találkozunk egy rakat ellenséges csapattal, tehát saját seregünktől ne nagyon szakadjunk le).



Battle of Granicus: A perzsák elleni első nagy csatában a cél az áttörés, nem az összes egység megsemmisítése. Ezért húzzuk összébb az egységeinket, középre összpontosítva az erőt, majd indítsunk frontális rohamot. Amint sikerült az áttörés, rendezzük megint középre a csapatokat – az esetleg jobb oldalon még harcoló egységeket hozzuk vissza vagy hagyjuk magukra –, ne foglalkozzunk a szélen lévő perzsákkal. Miután az ellenséges vezér hátrébb vonult, hozzuk előre a dárdásokat, majd indítsunk megint támadást. A ránk rontó lovasság könnyű préda a falanxoknak, ráadásul van rengeteg parittyásunk is, akik hátulról nyugodtan pusztíthatnak. Hamarosan megtörik az ellenfél és menekülni kezd, ezzel a győzelem a miénk.

Gordian knot: A gordiuszi csomó megoldásához el kell jutnunk a térkép balfelső részén lévő templomhoz. Természetesen – ismerve a játék tervezőit – ehhez be kell járnunk az egész térképet. Induljunk el jobbra, majd a térkép jobb oldalát elérve haladjunk felfelé, majd vissza balra. Ütközben sok ellenséges egységgel találkozunk, de ezek jóval gyengébbek, mint a mi induló csapatunk – ráadásul durván az út felénél két osztag falanx, illetve (ha kiszabadítjuk) két

dárdás csapat is jön erősítésként. Emiatt a pálya inkább csak hosszú, mintsem nehéz.

➡Tipp: *ha kikapcsoljuk a „friendly fire" opciót, akkor nyugodtan lőhetünk a tömegbe katapultokkal: csak az ellenség fog sérülni.*

Combat of Issus: A csata első felében a perzsák támadnak, nekünk nincs más dolgunk, mint a védekezés. Szétszórt csapatainkat azonnal vonjuk össze két nagy osztagba, egy-egy hős mellé. Ha így összpontosítjuk erőinket, a minden irányból, ám szétszórtan támadó perzsa csapatokkal szemben mindig helyi erőfölényünk lesz, így veszteségeink sokkal alacsonyabbak lesznek. A lovassággal az íjászokat kergessük. A perzsa támadás hamar kifullad, ekkor szedjük össze erőinket, majd középen induljunk meg felfelé. Célunk a tábor elfoglalása legyen, itt sem kell mindenkit elintéznünk. Ha a tábor körül elintézzük az összes őrt, a győzelem a miénk.

Siege of Tyre: Az eddigiekhez képest ez már egy komolyabb küldetés. Tirosz elfoglalásához először egy töltést kell építenünk a szigetre, majd át kell küzdeni magunkat a sziget felső részén lévő palotához. Hogy a hátunk biztonságban legyen, elsőként intézzük el az ellenséges táborokat, melyek a mi partunkon vannak, és folyamatosan ontják magukból a katonákat. Alexanderrel és embereivel induljunk meg lefelé (itt három tábor van), míg a másik vezérrel (Crateros) és csapatával menjünk felfelé, a 4. táborhoz. Közben a parasztokkal gyorsan húzzunk fel egy barakkot, és termeljünk 20-25 nagy pajzsos harcost, hogy az esetleg előbukkanó ellenséges katonákat lerendezzék. A táborok megsemmisítéséhez az összes sátrat el kell pusztítani. Ha megvagyunk, nincs már veszély, nyugodtan fejlesszük fel a városunkat, majd lassacskán kezdjük meg a töltés építését (rendeljünk oda minimum 4-5 parasztot). Idővel flottánk is beér, ezekkel intézzük el az ellenséges gályákat. Mivel a töltésen hajókkal nem tudunk átkelni, építsünk egy hajógyárat a töltés felett, majd ott is építsünk pár hajót. Ezekkel Tirosz part menti tornyait rizikó nélkül lerombolhatjuk, ami sokkal könnyebbé teszi a város bevételét. Ha elkészült a töltés, 6-8 katapulttal és rengeteg harcossal induljunk meg. A cél a palota megközelítése. Legjobb, ha a hajók közelében maradva, a part mentén próbálunk feljutni – itt legalább nem vesz körbe az ellenség, és a hajók kegyetlen pusztítást tudnak véghezvinni soraikban.

➡Tipp: *a formációba rendezett katonák amellett, hogy könnyebben kezelhetők, bónuszt kapnak harcértékeikre.*

TUDTAD-E?
A játékban az indiai / perzsa / egyiptomi kampányhoz először Nagy Sándor sztoriját kell végigvinni.

Construction of Alexandria: Ezen a pályán egy kisebb perzsa erődöt és egy várost kell megsemmisítenünk. Rögtön kezdjünk építkezésbe és gyártsunk 4-5 katapultot. Ezekkel, és az induló csapatainkkal induljunk el az első célpont felé. Lőjük szét a tornyokat, majd rohanjuk le a helyőrséget – ez nem nehéz. Annál problémásabb a város elfoglalása, mivel a gép épít és termel, mint az őrült. Dárdásokkal és katapultokkal operáljunk, a csúzlikkal lőjük szét a tornyokat és épületeket, míg a dárdásokkal védekező módban maradva, verjük vissza a ránk támadó perzsákat. Különösebb trükk nincsen: a gép nem támad, csak reagál a mi csapásainkra, így saját tempónkban ledarálhatjuk a védőket (városunkat nem is kell védeni, senki nem támad rá).

Oracle of Ammon: A küldetésben semmi különös trükk nincsen; az út nagyrészt egyirányú, maximum néhány kisebb kitérőt tehetünk, hogy némi utánpótlást kapjunk (bár erre nagy szükség nincsen). Sőt, kis szerencsével és ügyességgel harc nélkül is eljuthatunk a célig – csak Alexanderrel, védekező módban vágtassunk, és kerüljük ki a lassabb őrjáratokat.

➡Tipp: *a papokat, katapultokat, hajókat és harci szekereket nem lehet formációba rendezni.*

Battle at Gaugamela: Alexander harmadik összecsapása a perzsa királlyal viszonylag sima ügy, inkább csak a gépünknek fog nehézséget okozni a rengeteg egység megjelenítése. A cél egyszerű: megtörni a perzsa haderőt. Állítsunk minden egységet agresszív módba, majd nyílegyenesen támadjunk a térképen jelölt pont felé - minden irányból. Elsőként a hátul lévő közelharci egységeket indítsuk, majd közvetlenül mögöttük a parittyásokat s dárdásokat. A hősöket inkább hagyjuk ki a buliból, nehogy véletlenül meghaljanak és ezért veszítsük el a csatát. Amint középen áttörtünk, válasszuk ketté a sereget, és göngyölítsük fel a perzsa haderő szárnyait. Ekkorra már szinte biztos a győzelem – hamarosan (nekem 5 percbe tellett) az ellenfél megtörik és már készen is vagyunk.

Pursuit of Besus: Rövid, ám intenzív pálya, mivel egyszerre két dologra kell figyelnünk. Alul a gyalogságot agresszív módban indítsuk lefelé (hogy lekössék az ellent), míg Alexandert és a lovasokat küldjük passzív módban a menekülő Bessus után (kerüljük ki az utunkba kerülő csapatokat, csak az ellenséges vezérre koncentráljunk). Fölül Parmenión vezetésével folyamatosan legyünk a szekerek előtt – ezeket védeni kell, amíg eljutnak az úton a térkép jobb oldalára. Egységeink ugyan erősebbek, de az ellenség számbeli fölényben van, és igyekszik leverni a szekereket. Ezért mindig legyen legalább egy csapatunk a karaván elején. Ne az ellenség megsemmisítésére összpontosítsunk, a szekereket védjük! Használjuk ki Parmenión gyógyító erejét, és a szünetekben regeneráljuk embereinket. Alul Alexanderrel Bessus megölése után menjünk tovább az úton, és keressünk egy nyugodt helyet. Vele ugyanis nem kell eljutni a szekerekhez (bár a feladatlista azt mondja), így teljes figyelmünket a karaván védelmére fordíthatjuk. Amint a karaván elért a táborig, meg is nyertük a pályát.

Dirta, Aron, Taxil: Viszonylag hosszú küldetés, ráadásul az ellenfél három városa folyamatosan termeli a katonákat, akik ostrom alatt fognak tartani. Az indulóhelyen kezdjünk intenzív építkezésbe, seregünket pedig osszuk két részre, és küldjük a felfelé, illetve jobbra vezető úton a folyók partjához. Ebből a két irányból jön ugyanis a folyamatos, de összecsésére nem összehangolt támadás. Azért érdemes a folyópartokon beállni védekezni, mert itt a gép nem tud kikerülni; ha a városunk közelében védekeznénk, akkor sokkal nagyobb területen kéne szétszórni csapatainkat. Ügyeljünk arra, hogy egyelőre a folyón ne keljünk át, ott ugyanis elég komoly erők találhatóak. Erősödjünk meg, és ha már van 3-400-as nagyságrendű seregünk meg katapultjaink, akkor kezdjük meg a lassú, ám folyamatos előrenyomulást. Természetesen az egységek termelésével ne álljunk le, 3-4 barakk folyama-

tosan nyomja a peltast és sarisofor egységeket. Számítsunk rá, hogy a városokat nagyon erősen védik: amint megközelítjük, rengeteg csapat kerül elő, szinte a semmiből. Jó, ha Alexander az ostromlók mögött van, nehogy megtörjön a moráljuk. A városok bevételéhez csupán a katonai épületeket kell lerombolni – ekkor automatikusan semlegessé válnak.

➡ Tipp: *ha egy katona harcba keveredett, akkor abból már nem lehet elrángatni, még ha passzív módba kapcsoljuk is. Ezért a hősökre nagyon figyeljünk a harcban.*

Battle at Hydaspes: Ismét egy rövid, hentelős küldetés. Alexander seregével induljunk meg a térképen jelölt célpont felé, és söpörjük el az indiaiak jobb szárnyát. Ekkor megkapjuk a felső részen lévő sereg irányítását is. Velük és Alexander csapatával két irányból támadjuk az indiai fősereget. Az indiaiak megtörnek, és már jöhet a következő pálya!

The end of the world: Feladatunk legalább 1 málhás szamár eljuttatása a térkép bal oldalán lévő Perszepoliszba. A szamarakat nem irányíthatjuk, bizonyos feladatok elvégzésekor automatikusan mozognak – viszont ezt érdemes kihasználni, azaz először tisztára söpörni az utat, majd csak aztán kiváltani a karavánok elindításához szükséges eseményt. Kezdésnek építsünk ki egy erős gazdasággal rendelkező várost, és álljunk be védekezni. Az ellenség három irányból jön (a folyó bal partján balról, a vasbánya felől, illetve lentről, valamint a folyó jobb partján, alulról). Ne várjuk be, hogy a gép támadjon – fogjunk egy sarisofor / hypospis / peltast csapatot, és Alexander segítségével semmisítsük meg a balra vezető út végén lévő tábort, majd a városunktól lefelé, a hegyek között lévőt is. Ezzel városunk tökéletes biztonságban lesz, és csak a folyó jobb partján kell levernünk a néha beszállingózó íjászokat – ide amint lehet, hozzunk egy osztag peltastot, majd egy trierét, azok a már ott lévő falanxot kiegészítve elintézik a dolgot.

Ezután nincs más dolgunk, mint megerősödni. Építsünk 6-7 trierét, majd ezekkel le-

felé induljunk el, és tisztítsuk meg a folyót az ellenséges hajóktól, valamint a part menti ellenséges csapatoktól. A térkép alját elérve haladjunk tovább balra, és semmisítsük meg az ottlévő hajókat is. Csak ekkor építsük meg a feladatban szereplő öt tutajt, kettőbe beszállnak a teherhordók, a többibe meg pakoljunk seregeket. Az 5. tutaj elkészültekor a teherhordók hajói elindulnak lefelé – szerencsére itt már nincs ellenállás. A térképen szereplő új célpont a kalózbázis –

TUDTAD-E?
A hősök maguk körül pozitív hatást fejtenek ki a katonákra, és javítják a morált is.

remélhetőleg már ez is a múlté. Mivel a térképen keresztben egy áthatolhatatlan hegység húzódik, seregünket tutajokon vigyük a partraszállás helyére, ide érdemes egy-egy barakkot, lovardát és templomot is építeni, és helyben termelni az utánpótlást. A feladat kirásától eltérően nem kell mindenkit lehozni a folytatáshoz: ha a hárrom vezérünk itt van, jön a következő fázis. Egyelőre Alexandert ne hozzuk le, hanem egy nagy sereget indítsunk meg a balra / felfelé vezető úton. Takarítsuk el az ellenséget, és ekkor hozzuk három hősünket a térképen jelölt pontra. Ezután a teherhordók automatikusan elindulnak (kétfelé válva) a végső célpont, a város felé. Legyen a közelben seregünk, mert előfordulhat, hogy a szárazföldön megjelenik 1-2 gyenge csapat, de ettől eltekintve csak türelmesnek kell lennünk, míg a karaván eljut a célig. Ezzel a Sándor kampányt ki is végeztük!

Persian campaign

Battle at Gaugamela: Ötperces küldetés – minden csapatunkat agresszív módban indítsuk meg Alexander tábora felé (a térképen jelölve). Középen és jobb oldalon könnyen áttörünk, a bal oldalon viszont a görögök erősebbek. Ne törődjünk velük, hanem akivel csak tudjuk, támadjuk a tábort. A fősereg mögött még van egy kisebb csapat útban, de ezt lesöpörni sem nagy ügy. Ha sikerül a tábor védőit elintéznünk, már győztünk is.

Pursuit of Alexander: Bár a pályán több település is meg van jelölve, mint elfoglalandó célpont, a küldetést akkor is megnyerjük, ha csak a térkép jobb felső részén lévő várost foglaljuk el. Ehhez viszont jó sok katonára van szükség, mert ott kezdettől fogva három barakk termeli a görög falanxokat, amelyek erősebbek, mint a mi gyalogságunk (legalább 6-700 immortal kell a sikerhez). Saját városunkat nem kell túlságosan védeni – mindössze szórványosan és csak jobbról érkezik gyenge támadás, amelyhez elég egy kisebb csapatot itt állomásoztatnunk. A győzelem akkor a miénk, ha leromboljuk Gordius városában a barakkokat, és hősünket a városba visszük.

Build Fleet: Elég hosszú küldetés, és mivel katonákat nem képezhetünk ki, legyünk óvatosak! Induló seregünket rendezzük egy nagy kupacba, és lassan óvatoskodjunk előre a város felé. Katapultjainkra különösen vigyázzunk, ezeket tartsuk mindig hátul, biztonságban. A várost megközelítve egyesével rohanjuk le az ott lévő csapatokat – vigyázzunk, a városfalak előtt őrtornyok vannak. Ezeket messziről intézzük el katapultjainkkal. Miután az elővédet elintéztük, a térkép alján közelítsük meg a falakat és romboljuk szét őket. Óvatosan haladjunk befelé a város szívébe, de seregünket tartsuk egyben: ugyanis amint megközelítjük a központot a környező épületekből mindenfelől ellenséges csapatok ütnek rajtunk (hősünket épp ezért ne is hozzuk be a városba). Ha seregünk egy csomóban van, vesztességeink viszonylag alacsonyak lesznek. Ha elértük a célpontot, a város megadja magát – most következik a küldetés második fele: meglévő nyersanyagainkból (termelni nem tudunk) építsünk 4 trierét, a maradékból pedig annyi szállítóhajót, ami a teljes seregünknek elég. Csatahajóinkkal tisztítsuk meg a tengert az ellenségtől, majd óvatosan derítsük fel a partvonalat: minden őrtornyot szedjünk szét az új célterület körül. Ügyeljünk rá, hogy a tornyok mellett 1-1 katapult is van. Ezután menjünk a parthoz egészen közel, és a látótérbe kerülő ellenséges osztagokat is kínáljuk meg görögtűzzel. Ha már semmi veszélyt nem látunk, seregünkkel egyszerre szálljunk partra. Verjük le a ránk rontó tömegeket (a hajók sokat segíthetnek ebben), majd ha elül a csatazaj, hőseinkkel vonuljunk a térképen jelölt pontra a győzelemhez.

➡ Tipp: *katonáinkat mindig tartsuk egy nagy kupacban. Bár kastélyunk látszik, az emberek nem akadályozzák egymást a harcban, akármilyen nagy is a tülekedés.*

Capture of Greece: Kétszeres összénpi gyomrozásban lesz részünk ezen a pályán. A két seregünkben lévő csapatokat összpontosítsuk egy-egy nagy kupacba, és in-

duljunk meg a lázadók (traitors) táborai felé. Daráljuk le őket. Ezután Darius indulási helyén vonjuk össze az egész seregünket egyetlen nagy harccsoportba, és irány Théba. A városfalakig egy nagy görög csapatot kell levernünk, majd katapultokkal bontsuk le a várfalakat. Végül egyetlen végső rohammal vegyük be a várost!

Storm of Pella: Az utolsó perzsa küldetés elég könnyű, főleg ahhoz képest, hogy Alexander erődjét kell bevenni. Induló flottánkkal tisztítsuk meg az utat a térképen jelölt pontig, majd hozzuk át ide seregünket - a partraszállást semmi sem akadályozza. Ezután kezdjünk intenzíven építkezni. Aggódni nem kell, csak jelentéktelen erők támadnak. Amint van egy 4-500-as haderőnk, kezdjük meg az előrenyomulást, nyílegyenesen a citadellába. Legyenek rendesen ostromeszközeink, odabenn sok fal és torony vár, viszont viszonylag kevés harcos. A győzelem akkor a miénk, ha a belső várban az összes ellenséges katonát elintéztük.

csomóba, aztán neki az ellennek. Ugyanezt tegyük a bal oldalon is. Csak akkor bukjuk el a küldetést, ha valamelyik hős meghal, ezért őket hagyjuk hátul, egy biztonságos helyen.

➡Tipp: *a triere hatótávolsága nagyobb, mint a katapultoké, így ütőképes – bár drága – egység a vizes pályákon.*

Storm of Samarkand: Két erődöt és Samarkand városát kell bevennünk – persze a rutinos játékos már tudja, hogy a város bevétele is elegendő a győzelemhez. Építkezni ugyan nem tudunk, de termelni és fejleszteni – ameddig van nyersanyagunk – azt lehet. Én magam a fegyverzetet fejlesztettem és elefántokat képeztem, bár mire elkészült egy rohamra elegendő mennyiség, már győztem is. Vonjuk össze a síkságon lévő csapatainkat egy nagy osztagba – a városba maximum 4 csapatot hagyjunk a kóborló görögök orrbaverésére. Ezután rohanjuk le a térkép bal felső sarka felé

TUDTAD-E?
Nagy Sándor serege 8 év alatt több mint 24 ezer kilométert tört előre.

lévő erődöt, ha már úgyis útba esik. Csapatainkat tartsuk egy csomóba, akkor nem lehet gond. A lándzsások foglalkozzanak a katonákkal, az íjászokkal kapjuk szét a tornyokat és a barakkokat, valamint az ostromgép-gyártó épületeket. Ezután vonjuk össze a szétszórt egységeket, és irány nyílegyenesen Samarkand – csak az utunkba eső tornyokkal és csapatokkal foglalkozzunk. Az erődhöz képest a várost elég kevesen védik – pár osztag és 4-5 torony, falak nélkül – ezért a győzelem nem lehet kérdéses.

Last Barrier: A küldetés első felében egymás után

– ha elpusztultak, szakadjunk le az ellenségtől. Az utakon kóricáló csapatokat kerüljük ki, velük nem kell elbánnunk. Amint megvan mind a négy karaván, a teljes indiai sereg az irányításunk alá kerül. A cél egyszerű: bemenni a városba és elintézni minden csapatot. A gép elég passzív, gyakorlatilag nem is termel, ezért könnyű legyőzni.

➡Tipp: *a zsoldosok csak aranyba kerülnek és nagyon gyorsan lehet kiképezni őket – ideálisak a lerohanós (rush) taktikákhoz.*

Storm of Babylon: Ugyan végre ezen a pályán lehet építkezni is, a rendelkezésre álló hadsereg több mint elegendő a feladat elvégzéséhez, azaz Babilon háromszoros védővonalának áttöréséhez. Ehhez nem kell mást tenni, mint seregünket egy csapatba gyűjteni, és megindulni mondjuk a legközelebbi célpont felé (jobb oldalt, majd egyre tovább és tovább, ahogy új célpontokat kapunk). Az induló katapultokat használjuk a várfalak áttöréséhez, illetve a tornyok leszedéséhez. Ne álljunk meg, csak maximum annyit, amíg egybe rendezzük a csapatainkat, aztán már nyomulhatunk is tovább. Függetlenül az előrehaladásunktól, kezdetben a gép is fog támadni, ezért célszerű némi sereget az induló településnél hagyni, illetve felhúzni 1-2 barakkot meg nyersanyagtermelő helyet, és kiállítani egy kisebb helyőrséget. Persze aki nagy kihívást akar, az várhat is egy kicsit – Babilon ugyanis dugig van laktanyákkal, amelyek ontják a seregeket.

SzabFer

Indian campaign

Preparing defenses: Feladatunk viszonylag egyszerű: csak fel kell tartani a rohamozó görögöket mindaddig, amíg barakkjaink elegendő harci elefántot termelnek. Mivel a kiképzés automatikus, ezzel nem kell törődnünk, és bár a pályán három várost kell védenünk, egyszerre mindig csak egy aktív. Sok variáció nincsen: az irányításunk alatt lévő csapatokat vonjuk egy kupacba, és reménykedjünk. Az első város biztosan elesik, emiatt ne fájjon a fejünk. A második városnál miután először visszaverjük a görögöket, vonjuk le csapatainkat a hídhoz – hajlamos ugyanis pár egység minket megkerülve átlógni, és akkor végünk. Egyébként, ha jók vagyunk, akkor még mielőtt a második város elesik, meglesz a szükséges mennyiségű elefánt és győzünk.

Battle at Hydaspes: Ez a pálya már rutinból fog menni. Először a jobb oldali csapat lesz irányításunk alatt – vonjuk a katonákat egy

TUDTAD-E?
Ha egy csapat morálja túlságosan leromlik, akkor megfutamodik a harcból.

Nagy Sándor sikerének titka

Sok történész szerint Sándor – anyja Olümpiász hatására – félig meddig isteni eredetűnek tekintette magát, és úgy érezte, legalább akkora hőstetteket kell véghez vinnie, mint Akhilleusznak. Apja halálakor végeredményben erre meg is kapta a lehetőséget, hiszen II. Philipposz már régóta tervezte a Perzsa birodalom elleni hadjáratot. Mivel I. Xerxész ie. 480-ban lerombolta Athént, a görögök égtek a vágytól, hogy ezért revansot vegyenek – ez szintén kezére játszott Alexandernek. Katonai sikereit azonban főképp kitűnően kiképzett hadseregének köszönheti, amely ebben a tekintetben messze felette állt az akkori korszak szedett-vedett zsoldoshadseregeinek, ráadásul katonasága a végletekig hű volt vezéréhez. A makedón sereg fő ereje a falanx volt, amely bár nehezen manőverezett, abban az időben áttörhetetlennek tűnt. A lovassággal együttműködve Sándor ezeket a csapatokat az „üllő és kalapács" taktikáját alkalmazva vezette harcba – sikereire jellemző, hogy például Gaugamélánál 47 ezer fős seregével győzte le a perzsák 250 ezres hadát.

Egységek

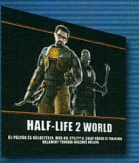
Egység neve	Típusa	Életerő	Támadás Típusa	Támadás Hatótáv	Támadás Sebesség	Sebesség	Páncélzat Vágó	Páncélzat Szúró	Páncélzat Ütő	Ár	Megjegyzés
Alap gyalogság (közös minden nemzetnél)											
Slingman	Távolsági	60	8 S	300	1.44	38	0	0	5	20F 10S	
Club Warrior	Közelharci	80	8 U	35	0.99	38	2	0	0	10W 40F	
Plutei Warrior	Közelharci	150	3 V	60	1.47	38	4	10	0	20W 20F 5I	
Peasant	Építő	100	-	40	0.99	38	0	0	0	50F	
Zsoldosok (közös minden nemzetnél)											
Axe Warrior	Közelharci	100	10 V	60	1.47	38	2	3	1	20G	
Scythian light cavalry	Közelharci	200	25 V	90	0.96	80	2	2	2	65G	
Scythian heavy cavalry	Közelharci	400	25 V	80	1.47	80	3	3	3	90G	
Archer	Távolsági	50	5/50 S	650	0.96	38	1	1	1	15G	*
Ostromgépek (közös minden nemzetnél - nincs formáció)											
Catapult	Távolsági	240	500 S	1150	6.00	30	0	5	5	500W 50G 1000S	
Ballista	Távolsági	300	3000 U	1300	9.00	30	0	0	0	1000W 500G 1200I	
Gastraphetes warrior	Távolsági	150	100/100 S	900	3.18	38	0	5	0	50G 250F 50I	
Hajók (azonos minden nemzetnél - nincs formáció)											
Fishing boat	Hajó	1000	-	-	-	-	-	-	-	350W	
Transport	Hajó	8000	-	-	-	-	0	0	0	500W	
Alexander - gyalogság											
Peltast	Távolsági	150	12 S	400	1.11	38	1	3	3	180F 20I	
Hypospis	Közelharci	200	12 V	60	1.17	38	2	5	3	15G 200F 25I	
Sarisofor	Közelharci	200	20 S	95	0.99	38	4	2	6	40G 240F 15I	
Priest	Gyógyító	100	-20	60	1.47	38	-	-	-	20G 100F	
Alexander - lovasság											
Thessalian rider	Távolsági	300	20 S	400	0.96	80	1	3	3	50F 30I	
Dimah	Közelharci	400	26 V	60	1.47	80	1	4	2	20G 150F 30I	
Cataphractus	Közelharci	450	30 S	60	0.96	80	5	5	2	50G 200F 30I	
Alexander - hajók											
Light ship	Hajó	10000	200 S	400	-	24	0	0	0	1000W 500G	
Triere	Hajó	30000	1000/100 S	1500	-	24	0	0	0	5000W 2000G 2000I	
Bireme	Hajó	15000	200 S	500	-	40	0	0	0	3000W 1000G	
Unireme	Hajó	10000	200 S	600	-	32	0	0	0	3500W 650I	
Perzsa gyalogság											
Archer	Távolsági	80	10/50 S	650	0.96	38	1	1	1	15W 100F	
Kardak	Közelharci	200	10 S	70	0.99	38	3	2	2	40W 100F 10I	**
Immortals	Közelharci	280	16 V	60	1.47	38	1	6	3	28G 200F 30I	
Priest	Gyógyító	100	-15	60	1.47	30	0	0	0	80F	

Egység neve	Típusa	Életerő	Támadás Típusa	Támadás Hatótáv	Támadás Sebesség	Sebesség	Páncélzat Vágó	Páncélzat Szúró	Páncélzat Ütő	Ár	Megjegyzés
Perzsa lovasság											
Mounted archer	Távolsági	250	18/50 S	600	0.93	80	0	1	0	40W 300F	
Mounted dartsman	Távolsági	300	25 S	400	0.96	80	1	1	1	200F 30I	
Warrior on Camel	Távolsági	500	30/75 S	600	0.93	65	4	0	5	25G 500F	
Perzsa hajók											
Bireme	Hajó	15000	200 S	500	-	40	0	0	0	3000W 1000G	
Warship	hajó	25000	1000/100 S	1500	-	24	0	0	0	5000W 2000G 4000I	
Indiai gyalogság											
Scout	Közelharci	150	9 V	50	1.17	38	0	3	0	5G 50F 5I	
Archer	Távolsági	100	10/50 S	600	0.96	38	1	1	1	30W 50F	
Pikeman	Közelharci	200	13 S	100	0.99	38	2	5	2	10G 150F 10I	
Priest	Gyógyító	200	-15	60	1.47	38	0	0	0	80F	
Indiai lovasság											
Kshatriy	Közelharci	420	32 V	60	0.72	80	5	5	5	60G 400F 60I	
Dartsman on Elephant	Közelharci	-	-	80	-	32	3	4	0	50G 1000F 850I	***
Archer on Elephant	Közelharci	-	-	80	-	32	1	0	0	800W 500G 1000F	***
Indiai hajók											
Bireme	Hajó	15000	200 S	500	-	40	0	0	0	3000W 1000G	
Unireme	Hajó	10000	200 S	600	-	32	0	0	0	3500W 650I	
Egyiptomi gyalogság											
Archer	Távolsági	50	9/50 S	500	0.96	38	1	1	4	20W 50F	
Axe Warrior	Közelharci	200	10 U	60	1.47	38	1	1	1	50F 20I	
Philistine Mercenary	Közelharci	200	10 S	60	1.17	38	2	5	2	5G 80F 15I	
Pikeman	Közelharci	200	12 S	70	0.99	38	5	3	3	10G 150F 10I	**
Nubian archer	Távolsági	150	18/100 S	700	0.96	32	1	2	5	80W 20G 100F	
Priest	Gyógyító	50	-30	60	1.47	38	0	0	0	5G 50F	
Egyiptomi lovasság											
Chariot	Közelharci	500	50/S	-	-	90	3	0	0	500G 1000F	***
Egyiptomi hajók											
Light ship	Hajó	8000	200 S	475	-	24	0	0	0	1000W 500G	
Light seafaring ship	hajó	10000	200 S	420	-	32	0	0	0	1000W 1000I	
Warship	Hajó	12000	200 S	800	-	32	0	0	0	4000W 2000G	

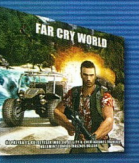
Megjegyzések: *: Csak görögöknél - **: Lovasság ellen - ***: Nincs formáció

THE WORLD SOROZAT

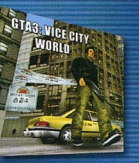
A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!



HALF-LIFE 2 WORLD



FAR CRY WORLD [2 CD]



GTA3: VC WORLD

DOOM 3 WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS (FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD BATTLEFIELD VIETNAM WORLD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

GTR

Bájos reggelre ébredtem. Csend van, csak a madárcsicsergést hallani. Mindig is ilyen nyugalomban szerettem volna tölteni a szombat délelőtt-jeimet. A reggeli tej hörpintése közben valami iszonyatosan nagy zaj csapja meg fülemet - ki is esik a bögre a kezemből. Rohanok fel a teraszra, útközben magamhoz kapom a távcsövet: a távolban aszfaltcsíkot látok, melyen legalább 20-25 bestia túráztatja a motort rajtra készen. Tudtam, hogy nem kellett volna Monzába költöznöm…

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: SimBin**
- **Kiadó: Atari**
- **Megjelenés: 2005. február 25.**
- **Kategória: Szimulátor**
- **Honlap: www.gtr-game.com**

Milyen a jó autós játék? Ezt nehéz megmondani. Jobbára mindenki a saját ízlésének megfelelő programmal játszik, egy-két dologban azonban mindenki egyet ért: kell jó AI, nem árt, ha szép a grafika, és a játékmenet legyen izgalmas. Ebben minden motorfanatikus közös nevezőn van, viszont innen ágaznak szerteszét az igények. Van, aki a Need for Speed Underground formájú arcade, tuningolós versenyzőket szereti, vagy esetleg a félkomoly GT4 kaliberű átmeneteket, de akad rengeteg ember, akik a szimulátorok mellett teszik le a voksukat.

Ök nincsenek elkényeztetve. Olyannyira nincsenek, hogy a szimulátor-rajongók még mindig az 1998-ban megjelent Viper Racinget és Grand Prix Legends-et tartják etalonnak - sőt, valószínűleg még a gépükön is fent van mindkét játék. Szomorú ezt leírni, bevallani - de ez a helyzet. Voltak próbálkozások, szó se róla, de nem mindegyik állt a helyzet magaslatán - és akkor még finoman fogalmaztam. A rendes fizikai rendszerrel ellátott szimulációhoz még a tavaly megjelent Richard Burns Rally állt a legközelebb az elmúlt évek terméséből, de az sem volt tökéletes. Tudom, tudom, tökéletes játék nem létezik. Mindazonáltal egy magamfajta autómániás egyednek olyan program kell, ami a legközelebb visz minket egy 650 lóerős bestia valós viselkedéséhez.

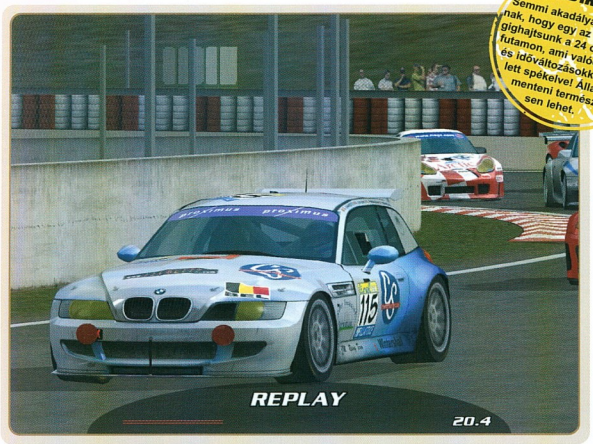
A GTR-ről nem sok információ szivárgott ki a fejlesztés bejelentése óta, úgyhogy nem is nagyon voltam tudatában, hogy milyen rétegnek szánják ezt a terméket. Mikor megkaptam az ukázt, hogy pöndörítsek valamit erről a német csodáról, valójában fogalmam sem volt, hogy konkrétan mit tud ez - azon kívül, hogy autók vannak benne. Átkutattam az egész internetet, végül ráakadtam a nekem kellő információkra: a FIA GT sorozat alapjain nyugszik a játék, tíz valódi versenypálya kapott helyet benne, és a legfontosabb dolog, hogy vérbeli, valós adatokon alapuló szimulációnak szánják. Ez kell nekem!

Mielőtt az arcade-rajongók gyorsan továbblapoznának, megjegyzem, hogy a program olyan szinten skálázható szimulációs rendszerrel rendelkezik, hogy néhány beállítást követően akár egy Need for Speed Underground kaliberű cuccá is átkalibrálhatjuk! Na ha valami, akkor ez félelmetesen jó megoldás egy autós játékban. A szimulátor faneknek meg külön jó, mert beállíthatjuk a totális realizmust, és csak ekkor mutatja meg a GTR az igazi arcát! Az autók viselkedése valami rémisztően élethű. Nem olyan gagyiság, mintha az út fölött lebegne egy-két centivel, hanem pontosan azt az érzést hozzák, hogy itt bizony a leszorítóerő a földre szippantja a verdákat. Nagy sebességnél rázkódik a kasztni rendesen, érezni lehet egyrészt a hatalmas erőt, másrészt pedig a több mint 300 km/h-s sebességet. Elszabadul a pokol a pályán, ahogy ezek a szörnyetegek megindulnak. Itt majdnem minden igazi: a kipördülések, az előzések, az erőviszonyok és az autók viselkedése. Ez nem is csoda, hiszen valós telemetria-adatok felhasználásával építették meg minden egyes jármű fizikai modelljét, és bevontak GT versenyzőket is a tesztelésbe. Így érték el, hogy a lehető leghatékonyabb szimulációt prezentálják nekünk, játékosoknak.Persze ez még mindig nem a teljes felsorolása a büntető játékelemeknek, a GTR tarsolya tele van még hasonló finomságokkal (na jó, például: belső nézetben a fej mozgását is szimulálták: ahogy hatnak rá az erők a kanyarokban és fékezéskor, ahogy rázkódik a kasztni, mindent érezni lehet. Ilyet még nem láttam, de határozottan tetszik!).

TUDTAD-E?

A GTR fejlesztői nem a meg a közel tökéletes szá ció kifejlesztésénél. A játé tiplayer részét folyamato babusgatják majd, és terv komplett bajnokságok me rendezését is, méghozzá komoly díjazásokkal!

Az autók grafikai kidolgozottsága nagyon szép. Elég poligonból áll a kasztni, szépek a textúrák, és minden valós csapat a saját fényezésével küldheti pályára az álomautókat. Tehát jól néznek ki ezek a verdák, bár találkoztam már szebb modellekkel is. Egy dolog abszolúte lenyűgözött: a pilótafülkék kidolgozottsága példátlan minőségű. Teljesen háromdimenziós, még a Mouse-Look-ot is bekapcsolhatjuk, és úgy nézelődhetünk ide-oda. Pontosan úgy néz ki, mint egy igazi FIA GT sorozatban részvevő autóé. Továbbmegyek: a különböző csapatok autóinak belső kialakítása is különbözik (az ki van kötve az Options menüben, hogy a komplex belső tér megjelenítése érdekében erősen javallott egy 128, vagy több RAM-mal rendelkező videokártya). Amire viszont oda kell figyelni az az, hogy a karosszéria amortizációját külön

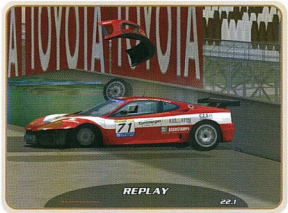


TUDTAD-E?

Semmi akadálya nincs annak, hogy egy az egyben végighajtsunk a 24 órás Spa-i futamon, ami valódi napszak és időváltozásokkal is meg lett spékelve! Állást menteni természetesen lehet.

be kell kapcsolni a főmenüben. Nem, ez nem az autó sérülése, e nélkül is repkednek a lökhárítók és a kerekek, csak éppen a kasztni nem horpad be, ha ki van kapcsolva a "Vertex Damage" opció. Ez csak azért idegesített, mert már épp le akartam húzni a törésmodellezést, mikor a legutolsó pillanatban észrevettem, hogy jéé, ilyen is van. A maximális élethűség kedvéért mindenki pipálja ki ezt a kis négyzetecskét.

A pályákról pontosan ugyanazt tudom leírni, mint az autókról: jól néznek ki, de lehetnének jobbak is. A fejlesztők ügyesen lemásolták a Grand Prix-k helyszínét: CAD- és GPS-adatok alapján épült meg minden aszfaltcsík, tehát tökéletesen ugyanolyan minden egyes négyzetmillimétere, mint a valódinak. A srácok azt mondták, hogy az összes hepehupa pontosan ott van a játékban is, mint a való életben. Ezt nem tudom most ellenőrizni, de bizonyára így van. Mikor maximális sebességgel végigsüvítünk a célegyenesen, nem nagyon tűnik fel a nézőtéren helyet foglaló látogatók részletessége, azonban mikor megpördülünk egy kanyarban, rögtön szembe ötlik a pálya mellett ácsorgó tömeg érdekes kivitelezése: 2D-s papírmasék az emberek, ráadásul piszkosul alacsony a felbontásuk. Az rendben van,



hogy a rengeteg autó megjelenítése és irányítása szemérmetlenül sok erőforrást emészt fel, és nem marad sok kraft a közönség korrekt modellezésére, de legalább ezek a papírlapok néznének ki normálisan… Azt nem tudom, hogy a hardcore játékosok milyen magasra fogják az egekbe emelni a GTR-t, az azonban biztos, hogy ez már a XXI. századhoz méltó szimuláció. A nagy elődöket ha nem is löki le a trónról, de azért jó esélye van arra, hogy megingassa pozíciójukat. Kiváló játék lett, bár a zenekönyvtárban található számokat hamar lecseréltem saját muzsikáimra.

Térjünk rá a játékmódok ismertetésére, hogy mindenki könnyebben ki tudjon igazodni a beállítás-dzsungeleken és aszfaltrengetegeken.

Arcade

Az Arcade módusz négy részre van osztva, mindegyik rész egy-egy nehézségi szintet képvisel. Az első választási lehetőség a:

Sunday Driver

Ez a mód tökéletes röhögcsélésnek, vagy arra, hogy egy-egy ifjabb kollégát bevezessünk az autóversenyes játékok világába. Megpördülni egyszerűen lehetetlen, a járművet leamortizálni úgyszintén. Be van kapcsolva a létező összes segítség, úgymint az ABS, Traction Control, fékezés-rásegítés, kormányzás-segítés, tehát minden, ami egy kezdőnek szükséges. Egy zöldfülűnek ez biztos nagy élmény lesz, viszont veterán szimulátor rajongók hamar rájönnek a turpisságra: mindössze annyi a feladatunk, hogy nyomjuk a gázpedált, és a kanyarokban egy icipici még kormányoznunk is kell. Az összes többi feladatot boldogan ellátja a számítógép helyettünk, éppen hogy csak nem előzi meg a három ellenfelünket. Szépszép, de nem hiszem, hogy túl sokáig le ké-

ne horgonyoznunk itt, mivel újat nem mutat, ellenben rémisztően idegesítő, hogy csukott szemmel is végig lehet menni a pályán anélkül, hogy beragadnánk a kavicságyba.

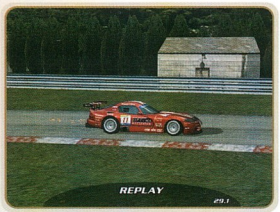
Weekend Warrior

Na, itt már azért lesz egy picike kihívás. Még mindig nem az igazi, ámbár gyakorolni igen korrekt módon lehet ezen a „nehézségi szinten". Szerencsére már nincs bekapcsolva az összes vezetési segítség, így talán érezhetjük azt is, hogy majdnem mi irányítjuk az autót. Itt már öt ellenfélen kell átverekednünk magunkat a dobogóig, akik kicsit fürgébben kapcsolnak, mint az előző szinten. Gyakran próbálják zárni az ívet, netán még előzni is megpróbálnak. Egyszer megálltam a pálya közepén és nekem jött az egyik drága vetélytársam, mert nem tudott kikerülni. Ehelyett (lemértem) 5 percig, füs-

tölgő gumikkal próbált meg eltolni az útjából. Aranyos gesztus, pláne, hogy engedélyeztem a tolatást a menüben. Sebaj, ez még mindig nem az igazi énje a játéknak. Aki végignyomta már a Need for Speed Underground valamelyik részét, kifejezetten otthonosan érezheti magát ezen, és az előző nehézségi fokozaton. Nem dobálom a sarat, de az EA tuning-üdvöskéje a GTR eme két szintjéig ér fel élethűségben. Akármelyik pályát is választjuk, egy jó billentyűzettel, vagy egy rozoga kormánnyal is röhögve elsők lehetünk.

Speed Demon

Végre kezd valami mozgolódni! Akik jártasabbak az autós játékokban az első két fokozatot ki is hagyhatják, és kezdésnek áttapattanhatnak erre a szintre. Itt már hét ellenfél áll köztünk, és a trófeát ígérő legfelső dobogófok között. Az AI kezd egyre agresszívabb lenni, már nem tűri szó nélkül azt, ha megelőzzük. Igen gyorsan és hatékonyan visszatámad. Még mindig nem fogunk eget rengető karambolokat tapasztalni, lévén az autók törése csak közepes szintre van belőve, és még mindig be van kapcsolva a kipörgésgátló, valamint egy stabilizációs rendszer. Ez mégsem gátolja meg abban a programot, hogy egy koccanás után "bosszúból" leszakítsa az első lökhárítónkat, vagy a motorháztetőnket. Ennél a szintnél kezd csak izgalmassá válni a játék a tapasztaltabbaknak - habár a hardcore versenyzők még mindig ásítozni fognak. Ez a szint körülbelül egy Need for Speed Porsche Unleashednek felel meg, ha a realisztikusságát nézzük. Mindenkiben ott bujkál a kisördög, hogy bizony ideje lenne már valami sokkal komolyabbra, és nehezebbre kezdenünk. Ennek még nem jött el az ideje, de már nincs sok hátra.



Alien On Wheels

Érdekes az elnevezése ennek az arcade-módnak, de ne rettenjünk meg tőle! Itt már minden esélyünk megvan arra, hogy a pálya melletti kavicságyban ragadjunk pontosan annyi időre, amennyi elég ahhoz, hogy elveszítsük minden reményünket a verseny megnyeréséhez. Bizony, már csak az autó stabilitását segítő szerkezet maradt bekapcsolva, semmi egyéb. Pontosan emiatt kell kétszer is meggondolnunk minden manőverünket, mielőtt a kivitelezésükre adjuk fejünket. Lazán előfordulhat, hogy az egész versenyt elbukjuk egy rosszul sikerült fékezés miatt. Az AI pedig folyamatosan gondoskodni fog arról, hogy hibába hajszoljon minket: ránk tapad, folyamatosan próbálkozik, zárja az íveket, hogy csak a legfontosabbakat említsem. A kilenc darab, AI vezette autó okozta fejfájás ellen nincs sok orvosság, de nyugodjunk meg, ez még mindig nem az igazi arca a GTR-nek. Mindent összevetve, ezen az arcade-szinten sokkal elővigyázatosabbnak kell lennünk, mint a fentieken. Itt minden döntésnek súlya van, és itt mutatkozik meg a GTR során először, hogy az autóversenyzés észjáték is. Ez az a módusz, amely tökéletesen felkészít minket a további versenyekre, amelyek már sokkalta több odafigyelést igényelnek, mint az összes arcade-szint együttvéve.

Most pedig evezzünk át a komolyabb vizekre. Hátravan még a két profi játékmód, nemcsak profiknak. Ha végigjártuk az autósiskolát a fent taglalt fokozatokon, akkor már biztosan készen leszünk egy egész Európát átölelő GT versenysorozatra is!

Semi-Pro

Bizony, elérkeztünk oda, ahol minden pislogás, kormánymozdulat és váltás számít. Az arcade-tüttyögésnél százszor több lehetőség rejlik a félprofi játékmódban. Itt már kilencven százalékban valós az autók viselkedése. Egy 600 lovas szörnyetegnek ha padlógázt nyomunk induláskor, akkor jó esélyünk van arra, hogy 20 méteren belül vagy a kavicságyban, vagy a virtuális baleseti ambulancián találjuk magunkat. Ha az Alien on Wheels szinten kétszer meg kellett gondolni minden mozdulatunkat, akkor itt jobban tesszük, ha harmadszorra, majd negyedszerre is megfontoljuk manőverünket, mindezt a másodperc törtrésze alatt – pontosan úgy, mint a valódi versenypályán. Az Arcade módtól eltérően itt már komoly versenyhétvégéket, vagy akár az egész 2003-as GT bajnokságot is végigfuthatjuk. Egy Nagydíj nem csak annyiból áll, hogy kigördülünk az aszfaltra, nyomunk egy padlógázt, és már győztünk is. Nem. Végigmehetünk az egész szertartáson: részt vehetünk a pénteki szabadedzéseken, majd a szombati időmérőfutamon, a vasárnapi Warm-up edzésen, végül a versenynek a tiszteletet egy felvezető kör megtételével róhatjuk le. Minden olyan, mint egy valódi Grand Prix-n.

Simulation

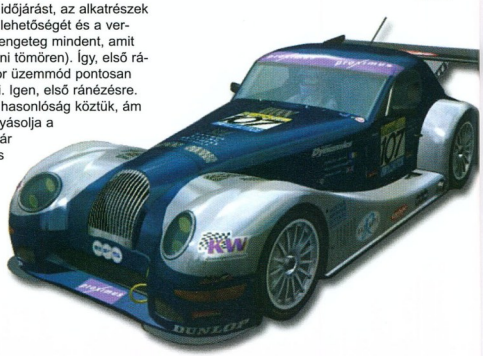
Mielőtt akármit is leírnék, szeretném leszögezni, hogy a Simulation módusz élvezetéhez (vagy akár csak az autó úton tartásához) több mint elengedhetetlen egy jó Force Feedbackes kormány. Billentyűzetről irányítva igen frusztráló élményben lehet részünk, és ez csak elvenné a kedvünket a további játéktól.

Már a Semi-Pro realisztikussági fokozaton is be lehetett állítani, hogy milyen mértékű legyen a benzinfogyasztás, hogy kopjanak-e a kerekek, legyen-e hivatalos FIA zászló-jelzőrendszer, és a többi (az AI agresszivitását, a verseny alatti időjárást, az alkatrészek meghibásodásának lehetőségét és a versenytávot, és még rengeteg mindent, amit képtelenség felsorolni tömören). Így, első ránézésre a Szimulátor üzemmód pontosan olyan, mint a félprofi. Igen, első ránézésre. Valóban rengeteg a hasonlóság köztük, ám most MINDEN befolyásolja a versenyzésünket. Már az értékelés során is megemlítettem, hogy a fejlesztők állítása szerint minden kis pukli pont ott van a pályán, mint a való életben. Nos, ezek a kis görögök és apró egyenetlenségek tényleg jelen vannak az aszfaltcsíkon! Az rendben van, hogy hepehupás a pálya, meg jól is hangzik, no de a GTR-ben érezni is lehet őket, és befolyásolják az autók menetteljesítményét! Ha emlékeim nem csalnak, ez az első olyan szimuláció, amelyben nem tükörsima úton kell haladnunk. A pukkal jut eszembe: nem csak a göröngyök okoznak problémát ebben a játékmódban, hanem az is, ha letérünk az ideális ívről. Bizony ám, ott piszkosabb a pálya, a tapadás drasztikusan csökken, és itt nem ritka az igen komoly kipördülés sem! Mint, ahogy írtam is, itt tényleg minden számít! Egy hosszabb futamon Portugáliában azon kaptam magam, hogy rettentőmód csúszkálok, alig vagyok ura az autónak. Picit visszavettem a tempóból, és rápillantottam a kormányon elhelyezett diagnosztikai műszerekre: a kerékhőmérséklet veszélyesen megnőtt. Dobogós helyemet feláldozva a boksz felé vettem az irányt, de két kanyarral a pit-lane előtt egy csinos kis defekt miatt a közeli betonfal látott vendégül. Legalább kitört a lyukas kerekem is, ez adott némi elégtételt.

Élvezzétek ki ti is az életszerűség eme remekművét!

Dante

TUDTAD-E?
A játékhoz mellékelték a MOTEC szoftvert, amivel valódi GT versenyistállók is használnak az autók telemetriájának elemzéséhez.



FIA GT 2003 járműpark

A SimBin lelkiismeretes fejlesztőcsapata nem habozott, és bepakolták a német verzióba a 2003-as versenyévad által felvonultatott összes autót a játékba, majd a nemzetközi piacra kerülő változatba melléketek még plusz öt új járgányt. Van szerencsénk ismertetni a szimulátorban felvonultatott összes, szám szerint tizennyolc versenygépet.

Porsche 996 GT3-RS
Ez a szörnyeteg a Porsche egyik legújabb üdvöskéje. A 3,6 literes erőforrás tradicionálisan hátul helyezkedik el, hengerei egymással szemben, és nem V alakban dolgoznak. Ez a „kicsi", ám brutális motor 420 lóerejét 8250-es percenkénti fordulatszámon adja le. Maximális nyomatéka 7000-en pörögve 400 newtonméter.

Ferrari 360 Modena
Mondhatni klasszikus forma. Nem azért, mert olyan régi, hanem mert szinte mindegyik autós játékban helyet kapott ez a fantasztikus sportkocsi. A GT versenyekre egy felpaprikázott változatot küldött ki a Ferrari, amelynek középen elhelyezkedő 3,6 literes, V8-as motorja 440 lóerő leadására képes 8400-as percenkénti fordulatszámon. Maximális nyomatéka 400 newtonméter, melyet 6500-on pörögve produkál a motor. Az utcai változatát a frissen nyílt magyar Ferrari szalon már 27 millió forint körül osztogatja!

Porsche 996 GT3 Cup
Ez a 911-es Porsche a GT3-RS kisöccse. Ugyanaz a 3600-as motor hajtja, azonban ez „csak" 390 lóerőt tud kipréselni magából 7200-as fordulatszámon. Maximális forgatónyomatéka 380 newtonméter, ezt 6250 fordulat / percen képes kihozni magából.

BMW Z3M
Ez a gyönyörűség már nem egy mai autó alapjain nyugszik: a BMW Z3-as Roadsterjét tisztelhetjük a donor személyében. A 3,2 literes erőforrás az autó elejében kapott helyet, és 380 lóerő leadására képes 7400-as fordulatszámon. Maximális forgatónyomatékát 4900 RPM-en adja le, ez 380 newtonméter. Az autó különlegessége a tökéletes súlyelosztása: az első és hátsó tengelyre ugyanannyi súly nehezedik, ezáltal páratlanul stabil.

Lotus Elise
Khmm...Hogy is mondjam? Kb. ez a belépőszintű GT autó. A középen elhelyezett 1800-as motor mindössze 200 lóerőt képes kihajtani magából 8200 RPM-en, és 220 newtonméternyi nyomatékot ad le 5500-on. Kis teljesítményét ellensúlyozza alacsony tömege: 700 kilójával nagyjából 400 kilóval könnyebb a többi autónál.

Morgan Aero 8
A Morgan különleges autókat gyárt, mindent kézzel készítenek, és garantált az exkluzivitás annak, aki egy ilyen példány megvásárlására adja a fejét. Elől egy 4000 köbcentis, 460 lóerős BMW erőforrás található, amely 540 newtonméteres maximális nyomatékát igen alacsony, 4250-es percenkénti fordulatszámon produkálja.

Seat Toledo
Nem olvasta félre senki az autó nevét, ez egy Seat Toledo. Legalábbis az képezi a versenygép alapját, de több közös nincs a GT és az utcai változatban. A 3 literes Audi erőforrást középen helyezték el a súlyelosztás miatt, és 510 lóerősre paprikázták fel a teljesítményét. Aranyos, 600 newtonméteres nyomatékát már 5250-es fordulatszámon képes mozgósítani.

Chrysler Viper GTS-R
Ez a szemet gyönyörködtető csúcsjárgány már 1996 óta jelen van szinte mindegyik autós játékban. Akkoriban még Dodge Viperként futott, ám azóta egy kis fuzionálást követően új nevet kapott. A 8000 köbcentis, elől elhelyezett V8-as erőforrás 636 lóerőt ad le 6500-as fordulatszámon, és egészen durva, 800 newtonméteres forgatónyomatékkal rendelkezik.

Saleen S7-R
A GM sem maradhat ki a motorsport világából, így ezt a versenyautót egy 7 literes, középre pozícionált V8-as Ford erőforrás hajtja. 620 lóerő leadására képes a motor, és 785 newtonméteres nyomatékát már 5000-es fordulatszámon kihasználhatja a pilóta. Különlegessége a kiemelkedően magas leszorítóerő!

Lister Storm
Az autó külsején látszik, hogy nem mai gyerek. Már több mint tíz éves a konstrukció, és még mindig képesek jó eredményeket elérni vele. A versenygép lelke egy 7000 köbcentis, V12-es Jaguar erőforrás, amely 595 lóerőt, és 775 newtonméteres nyomatékot tud lerakni az asztalra.

Ferrari 550 GTS Maranello
Kicsit szögletesebb formát öltött, mint a „natúr" 550 Maranello, de még így is nagyon vad. A 6000-es, V12-es motor elől kapott helyet! 630 lóerejét 7200-as RPM-en adja le, míg 750 newtonméteres nyomatékát 5000-es percenkénti fordulatszámon képes mozgósítani. Ilyen figyelemreméltó nyomatékgörbét ritkán látni!

Ferrari 575 GTC
Ennek az autónak már az utcai változata is elképesztően vadul nézett ki, de a GT verzió egyszerűen szívdöglesztő! A motor ugyanaz a konstrukció, mint az 550 GTS-ben, de itt egy picivel gyengébb: az ő jussa 610 Lóerő és 730 newtonméter forgatónyomaték.

Porsche 911 GT2
A hátul elhelyezett, 3600 köbcentis boxermotor igazán hétköznapi jelenség a Porschék között. A GT2-ben lévő erőforrás azonban olyan szinten módosított, hogy rá sem lehet ismerni. 570 lóerejét 6200-as fordulatszámon adja le, míg 680 newtonméteres forgatónyomatékát 4000-es RPM-en közvetíti. Klasszikus, gyönyörű forma.

Lamborghini Murcielago R-GT
Amikor csak ránézek erre a csodára (akár az utcai, akár a versenyváltozatára), rögtön egy F-117A típusú lopakodó jut eszembe. Gyönyörű, szögletes formák, és veszedelmes teljesítmény! A 6 literes, középen elhelyezett V-12-es motor pirinyó 610 lóerővel, és 700 newtonméteres forgatónyomatékkal büszkélkedhet!

Gillet Vertigo
Nem, ez nem egy férfiasan tökéletes borotva, bár legalább annyira éles a fellépése. Ennek a pöttöm kis autónak az orrában egy 4 literes, 342 lóerős, V6-os Alfa Romeo motor kapott helyet. Ez az erőforrás a 325 newtonméteres maximális forgatónyomatékával nem tartozik a legerősebbek közé.

Mosler MT900
A Mosler egy amerikai cég, ennek megfelelően csakis hazai alkatrészekből dolgoznak. Az egzotikus külső egy középre pozícionált, 5,7 literes, V8-as Corvette motort rejt. Nem mondható túl erősnek a GT mezőnyben a maga 438, 6200-as RPM-en leadott lóerejével, és az 540 newtonméteres nyomaték sem a legtöbb. Tapasztalt pilótával azért veszélyes fegyver lehet.

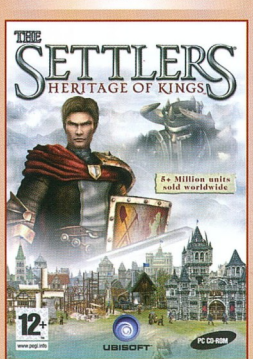
Porsche 996 Turbo
Német fejlesztők kezei közül került ki a játék: ez a negyedik Porsche a felhozatalban... A motor majdnem ugyanaz a 3,6 literes, mint az eddigi autókban, azonban itt két turbó is helyet kapott rajta. Ennek köszönhetően 520 lóerőt, és 685 newtonméteres nyomatékot csiholtak ki az erőforrásból. És még ránézni is jó az autóra.

Chevrolet Corvette C5-R
Az utcai változatra csak nagyvonalakban emlékeztet ez a versenygép, de így átalakítva is szemet gyönyörködtető. Nem a megszokott 5,7-es, hanem egy 7 literes V8-as került az autó orrába! 610 lóerejét 6200-as, 774 newtonméteres nyomatékát pedig 5200-as percenkénti fordulatszámon adja le!

THE SETTLERS:
HERITAGE OF KINGS

12 évvel ezelőtt gyalogolt be a pixelektől duzzadó király a mai szemmel nevetségesnek bizonyuló stilizált kastélyba, mellyel kezdetét vette egy '93-ban messzemenőkig lenyűgöző introanimáció, és az utána következő játékmenet. Ez volt a német Blue-Byte által fejlesztett The Settlers című stratégiai játék, melyben tulajdonképpen egy egész ország fenntartása volt a cél (élelmiszeripar, fegyveripar, stb.). Az idő múlásával a népszerű szoftver kistestvéreket, és utódokat kapott - játéktörténetileg a Heritage of Kings valahol a kisunoka kategória lehet. A 12 év természetesen meglátszik az utódon is: szebb, gyorsabb, többet tud - de hogy jobb is-e, az már egy egészen más kategória. Ahogyan az idősebbek tekintenek a fiatalokra: nehéz megszokniuk a sok újdonságot, elfogadni a változásokat, az ifjoncok pedig mohó habitusukkal már szinte értéktelennek titulálnak mindent. Talán a két korcsoport már soha sem fogja ugyan azt a nyelvet beszélni, de végigjátszásunk minden korosztály számára alkalmazható lesz...

- **CD Link: Video, Háttérkép**
- **Fejlesztő: BlueByte**
- **Kiadó: Ubi Soft**
- **Megjelenés: 2005. február 18.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.thesettlers.com**



Baj van. Sajnos immár írásbeli – és játékbeli - bizonyítást is nyert az, amit eddig is hajtogattam: egyetlen célpiac van, melynek igényeihez minden játékot igazítani kell, és ez az USA. Volt egy kedves kis német fejlesztésű játéksorozat, mely sokunknak szerzett sok örömet, és amelynek egy komoly hibája volt: nem találkozott az amerikai piac igényeivel. Épp ezért úgy tűnt, a 2001-es negyedik rész után leáll a franchise, és legfeljebb klónjaiban (lásd például: Nations, Cultures) él tovább. Nos, hogy ez nem így lett, az annak köszönhető, hogy a Blue Byte hajlandó volt igába hajtani fejét, és gyermekét az Ubisoft kezeibe passzolta; a nagynevű francia kiadó pedig bejelentette: amerikanizálják a sorozatot (ez ugyanaz a folyamat, melynek keretében pl. kis hazánkban a lángossütők és lacikonyhák átadták helyüket a „mekiknek" – szép, új, uniformizált, kiszámítható világ korunk rohanó embertípusának). Évégből leszerződtették a játékipar stratégiavonalának egyik igen nagy nevét, Bruce Milligant, aki az Avalon Hill játéktervezője volt, majd dolgozott a MicroProse és a 3DO színeiben, és konzultációként ő tervezte a Tropico: Paradise Island 16 pályáját, valamint részt vett a Rise of Nations tervezésében is. A közös munka gyümölcse egy játék, mely tökéletesen beleillik a mai trendekbe; ugyan elvesztette báját és ártatlanságát, de kétségtelenül eladható lesz az USA piacán, vagyis a legnagyobb PC-játék fogyasztó társadalomban, ergo megtérül a befektetés, és remélhetőleg jó sok profitot termel.

Az említett trend két kulcsszava: 3D és hősök. Az elsővel nincs sok gond, hiszen az Ubi megvette a Criterion RenderWare licencét, a motor olyan címekben bizonyított eddig, mint az újkori GTA-sorozat vagy a Morrowind. Valóban gyönyörű a látvány, még ha ránézésre nehéz is megkülönböztetni a mai 3D-s építkezős stratégiáktól, azaz teljesen elveszítette azt a (jó, tudom, hogy kissé infantilis) bájt, amely a korábbi címek 2D-s sprite-megoldását jellemezte. Hozzáteszem, minden szépség ellenére azért van ezzel a kivitellel baj, például amikor katonáid egy erdőben harcolnak – a dús lombú fák lehetetlenné teszik, hogy egységeidet kijelöld, és bármit tegyél velük, ezt a szintén trendi „gumis" kameraforgatás tovább nehezíti.

A másik fősodor a hős alapú RTS. Aki ismeri a mai hasonló címeket, mint pl. a Warcraft3 vagy az Armies of Exigo, tökéletesen képben lesz: pár, önállóan irányítható karakter, különleges képességekkel (védő és erősítő aurák, melyek segítik a baráti egységeket, speciális támadások, csapdák és a többi). Van amúgy okos és egyedi, ötletes megoldás, de a többi elég sablonosnak mondható, de legalább a játékos beleélheti magát egy főszereplő életébe, ami kétségtelenül nehezebben volt megoldható pár tucat össze-vissza rohangáló színes kis figura esetében...

15 küldetés van, melyek nagyjából ugyanarra a sablonra épülnek: egy város felépítése, ennek segítségével rengeteg nyersanyag kitermelése, ebből egy hatalmas sereg kiképzése, majd az ellenség lenyomása. Ezt apró mellékzöngék, a szintén nem sok meglepetést tartogató történet, pár alternatív megoldás színesíti. A játékidő csak azért hosszú, mert a mechanizmusból adóan meg kell várnod, míg embereid előbányásszák a szükséges számú alapanyagot. Aki mindezzel végzett, nekiállhat pár scenárión, illetve kipróbálhatja tudását többjátékos üzemmódban is.

Alant következik a játékmechanizmus rövid bemutatása, majd a végigjátszás. Előbbihez annyit előljáróban: nekem minden játékelem kicsit félkésznek tűnik, mintha hiányozna a fejlesztésből minimum fél év; a városépítés néhol nem túl logikus; a katonai épületeknél nincs igazi „que", azaz például egyenként kell legyártani az ágyúkat, nem lehet egyszerre többet megrendelni, és nincs gyűjtőpont, ahová a kész egységek elmasíroznának, ezért mindig vissza kell mászni az épületekhez ezeket összeszedni. Itt is, ott is billeg tehát a sámli, ezt a pár ötlet, mint például a megváltoztatható időjárás, mint stratégiai elem ellensúlyozza, de a hiányérzetet nem csökkenti...

Kíváncsian várom, hogy fog teljesíteni a piacon a Settlers: HOK; trendinek trendi, ám Settlersnek már csak címében az. Egy mai, hős alapú RTS, pár ötlettel, ám lényegében jól eladható és megszokott panelekből van összerakva. Akinek ez elég, annak tetszeni fog.

A játékmechanizmus

Mielőtt belevágunk a leírásba, gyorsan fussunk át a játékmechanizmus taglalásán – ha ezeket elolvasod, nem is kell végrehajtanod az oktatópályát, épp ezért azt nem is fogom ehelyütt leírni.

A játék két pilléren nyugszik. Az első a hagyományos mikromenedzsment, azaz egy település felépítése, fejlesztése, gazdaságának kialakítása, melyekben a jobbágyok (serf) játsszák a főszerepet. A második a hős vagy hősök, akiket önállóan tudsz terelni, és velük különféle feladatokat végrehajtani, mely az első pillért erősíti és segíti.

A gazdaság alapját a kitermelhető nyersanyagok jelentik, jelen esetben a fa (wood), az

agyag (clay), a kő (stone) és a vas (iron). Ezek szintén rétegesen épülnek fel. Az első réteg a szimpla forrás, melyet a jobbágyok termelhetnek ki – a fák és a csillogó kis sziklák, utóbbiak általában korlátozott, pár száz egységnyi nyersanyagot kínálnak. A fa kitermelésére más mód nincs, az összes többiből viszont van: a Clay Shaft, a Stone Quarry és a Stone Pit – ezek nagy, kerek gödrök, tízezres nagyságrendű tartalékkal, melyekből szintén tudnak jobbágyaid kicsákányozni anyagot, ám ez lassú folyamat. Gyorsítására bányát (Mine) tudsz építeni ezekre, amint ez elkészül, munkások érkeznek a birodalom minden pontjáról, és elkezdik az „iparszerű" kitermelést. A munkás teljesen önálló lény, nem befolyásolhatod sem megjelenését, sem munkáját (csak ennek tempóját), ha van munkahely, megjelenik, és nekiáll termelni.

Minden munkásodnak két szükséglete van: hálóhely és élelem, előbbit házak, utóbbit farmok biztosítják, épp ezért gondoskodnod kell róla, hogy mindig legyen elég mindkettőből. A térkép jobb oldalán lévő pergamen aljában láthatod a házikó mellett, hány embered van szállás nélkül, az alma mellett pedig, hogy mennyinek nem jut kaja, de a képernyő bal oldalán is megjelenik a figyelmeztetés „vész" esetén, sőt az is jelzi, hogy nincs hol aludni, ha tábortüzek gyulladnak a településen, mert ezeket jobb híján a „hajléktalanok" gyújtják éjszakára. A két épületet mindenképp termelő helyek mellé kell építened, mert a munkások csak adott távolságra „ingáznak", ezért nem lehet klasszikus városokat kialakítani – hiába építesz egymás mellé hat házat a központba, ezek fele üres lesz, miközben a távolabbi üzemek melósai továbbra is lakásért kiabálnak. Mivel sok helyen behatárolt az építési telkek mérete, az új épület helyett megéri a régieket fejleszteni.

A nyersanyagtermelést úgynevezett „finomítók" megépítésével gyorsíthatod. Érdekes ez a szóhasználat, de a lényeget kifejezi – a fához fűrészüzem (Sawmill), az agyaghoz téglaégető (Brickmaster), a kőhöz kőfaragó (Stonecutter), a vashoz kovácsműhely (Smithy) kell, ekkor semmi más nem történik, mint az adott cucc termelése fokozódik, természetesen ezen épületeket érdemes a megfelelő kitermelőhely mellé építeni.

Nagyon fontos épület a kollégium, melyet később akadémiává fejleszthetsz. Itt négy csoportban tudsz kutatni: építés, közösségi épületek, alkímia és hadászat. Ezek a technológiai fa kibontását, azaz új épületek elérését és a meglévők fejlesztését szolgálják. Minden megépíthető objektum három fázisban fejleszthető, legyen szó városközpontról, erődről, bányáról, üzemről, lakóházról vagy bármilyen katonai illetve közösségi létesítményről.

Újabb fontos tudnivaló a városközpont és az erőd szerepe. Központot csak meglévő alapra (site) építhetsz, ez egyben behatárolja, mekkora létszámú lehet településed, ebbe a számba beleértendők a jobbágyok, munkások és katonák is. Ezt növelni csak a központ fejlesztésével, és/vagy újabb építésével tudod. Az erőd az, ahol jobbágyaidat vásárolod, és ez a legfontosabb épület, ennek elvesztése jelenti ugyanis veresége dét, épp ezért különösen védendő. A városközponthoz még annyit: mivel a létszám igen sarkalatos kérdés, és a hadsereg elég sok helyet elfoglal, sajnos sok esetben nem lesz más megoldás, mint összegyűjteni sok nyersanyagot, kifejleszteni mindent, majd lerombolni az így feleslegessé vált épületeket (a hozzájuk tartozó farmokkal együtt), és elküldeni a felesleges jobbágyokat is (kiválasztva őket, jobb alsó sarok, ajtóikon), hogy így juss helyhez. Kicsit láma megoldás, de jobb híján ez van.
Jöjjön a katonaság, mely ismét egy érdekes megoldás. Háromfajta katonai épület van, a kaszárnya, ahol kardosokat és lándzsásokat/alabárdosokat, az íjászképző, ahol íjászokat, és a lovas kiképző, ahol lovas íjászokat és kardosokat/baltásokat képezhetsz. Ha kiválasztod az épületet, az ablak jobb oldalán találsz egy gombot. Alaphelyzetben az épületben kapitányok termelődnek, akik kiképzésük után kirombolnak a terepre, és rögtön csatlakozik hozzájuk pár baka, ha ezek „legyártására" van elég pénz, nyersanyag (általában vas) és persze hely (település-létszám). A kapitány hátránya, hogy zsoldot kell neki fizetni, előnye viszont, hogy ha elfogynak mellőle az emberek, és visszatereled a kaszárnyához, jó pénzért felfrissíti csapatát (bal alsó sarok). Ha a fent említett ikont megnyomod, sima bakákat képzel, ez főleg arra jó, hogy nem kell a kapitányt visszazavarni az épülethez, hanem fordított módon legyártod embereit, és odavezeted őket hozzá.

A hősök elsősorban a sztorivezetésben játszanak főszerepet, ám különféle képességeik csatákban és azon kívül is jól fognak jönni. Ezek az okosságok úgy működnek, mint a hasonló címekben: ha elsütöd őket, kis időbe telik, míg újratöltődnek, és újra felhasználhatóak lesznek. A játékban ezek a karakterek az egyedüliek, akik nem halnak meg: ha életerejük elfogy, ikonjukon ugyan halálfej jelenik meg, és elterülnek a földön, ám ha egy baráti figurát (legyen az jobbágy, katona vagy hős) állítasz mellé, magukhoz térnek, fele életerővel és lemerült képességekkel. Az életerő egyébként szintén újratermelődik, azaz jó megoldás egy sebesült hős arrébb terelése és pihentetése is.

Amiről nem ejtettem szót: vannak városdíszítő elemek, melyeket az építés menüben külön fülről érhetsz el. Ezek elsősorban munkásaid hangulatát javítják, így nő a termelékenység. Szintén ezt a célt szolgálja a templomok különféle harangjátéka, melyek egy-egy célcsoportot ösztönöznek. Mindezek számomra mellékes dolgok voltak, egy városépítő játékban örülök nekik, itt nagyon nem változtatják meg a játék menetét.

A végigjátszás következik, melyhez egy megjegyzés: az alant írtak egy újságírói „review" verzió alapján készültek, így lehetnek eltérések a végleges változathoz képest, ám szerintem ezek nem lesznek mérvadóak, tekintve, hogy ezen anyag verziószáma is egy fölötti volt, és 2004. 12. 29.-re volt datálva.

1. Thalgrund

A mozi után gyorsan kattints a térkép közepére, a városközponthoz, és jelöld ki Dariónak az íjászt támadásra. Ha elég fürge vagy, egy lándzsást is meg tudsz menteni, csak terelgesd Dario felé, aztán hagyd, hogy hősöd felvegye a katonát üldöző ellenséget. A lényeg, hogy a nyilazó komát és két kardos társát nyomd le. Ezután látogasd meg a pap bácsit északon, kis duma után kapsz egy csomó jobbágyot. És most válasszuk ketté a rétegeket!
A jobbágyokkal javíttasd meg az égő házakat, majd építs egy faluközpontot a farm feletti alapra, közben termelj melléjük társakat az erődödben, úgy 15-20 legyen összesen bevethető. Menj át a gázlón északra, itt találsz egy agyaggödröt, kezdd el kitermelni, és ezen a részen, valahol az erdő elején nekiállhatsz a fakitermelésnek. A városközpont alatt találsz egy kőfejtőt, ide is állíts be pár jobbágyot, közben pedig építs egy akadémiát (például az erőd mellé), és indítsd el a „Construction" fejlesztését.
Ha mindezek beindultak, jöhet Dario menete.

A legfontosabb elindítani a templomtól délre, a keleti falu felé az úton, figyeld a bal oldalt, egy dombtetőn látni fogsz egy sárga felkiáltójeles pacákot, ő egy bányász, aki elveszítette a jegygyűrűjét. Rohanj vissza a templomhoz, e mögött, balra találsz egy kis temetőt, itt csillog a keresett tárgy, tereld oda hősöd, majd vissza a bányászhoz, és máris termelésbe foghatod a vasbányát.

Vissza a jobbágyokhoz. Eddigre kész lesz a fejlesztés, és ha igaz, van némi nyersanyagod is. Először a vasbányához húzz fel házat és farmot, majd építs bányát az agyaggödör és a kőfejtő fölé, hogy felfuttasd a termelést, ha van anyag, előbbi mellé egy téglaégetőt is, és a fakitermelőknek fűrészüzemet. Az akadémián indítsd el a „Conscription" fejlesztést.

Ismét Dario, a templomtól jobbra megtalálod a feltaláló Leonardót, aki megajándékoz egy tervrajzzal. Ez egy őrtorony, sok haszna nincs, én nem is építettem, kell a nyersanyag másra. Látogasd meg a két falut! Nyugaton az elöljáró előbb 300, majd 700 vas fejében egy-egy kardos csapatot bocsát rendelkezésedre (az F3 megnyomásával tudod előhívni a megfelelő menüt!), ha van elég anyagod, beruházhatsz rá, bár ilyeneket te is tudsz mindjárt képezni. A keleti hasznosabb, itt kapsz pár íjászt, és 500 arany fejében egy újabb adagot, ezt mindenképp használd ki! Az összes katonát tereld falvad fölé, az agyagbányához. Darióval menj fel északkeletre, koppanóig, itt találsz egy bezárt kaput, mint a mozikból kiderül, a kapuőrt az ellenség elrabolta, így ki kell szabadítanod. Menj vissza embereidhez!

Az ellen északra tanyázik. Közvetlenül alattuk van egy alap, városközpontnak. A jó megoldás, ha oda, ahol katonáid most állnak (közel az ellenséghez), felhúzol egy barakkot, és képzel annyi kardost, amennyivel betelik a falu létszáma (75, a minitérkép melletti pergamenen alulról a második értéket figyeld), ekkor hamar megépíted a második központot, amely 150-re emeli a létszámhatárt, és nekiállsz további katonák képzésének. Ideálisan négy csapat kardosra, kettő lándzsás/alabárdosra (ha van időd, hajtsd végre a fejlesztést) lesz szükséged (plusz a két ajándék íjászegység). Közben majd egy előőrs megtámad északról, őket a meglévő sereggel lenyomhatod. Ha összeállt a hadsereg, rohand le a gonoszt! A lándzsásokkal a lovasokat támadd, a többiekkel előbb az íjászokat, majd a kardosokat. Ha mind elfeküdt, a nagy kőtorony lerombolása a végső cél, ezzel kiszabadítod a kapuőrt. Sétálj Darióval a kapuhoz, a mozi után szabad az út, tereld át hősödet a túloldalra.

2. Ridgewood

Az ellenség már Ridgewoodot faragja, így kapd össze a csapatot, és rohanj oda. Az elágazásnál az északra, felfelé vezető ösvényt válaszd, és gyorsan kaszabold le az ellenséget. Ami pénzed van, vegyél rajta jobbágyot, és állj neki a tatarozásnak. A városközponttól nyugatra találsz agyaggödröt, erre építs bányát, majd az összes emberrel futás nyugatra, itt van egy kis rablótanya, csapj szét köztük, ezzel a nyugati végek biztosítva. Ez remek terep: építhetsz egy új központot, vas- és kőbányát, plusz kell ide két-két ház és farm. Északra szintén van egy kisebb csapat bandita, némi vasérc mellett, őket is lenyomhatod – közben vegyél még jobbágyot, és öt-hat emberrel állj neki fát vágni bárhol, de ideális a falu környéke, hogy legyen hely a többi épületnek, hiszen mondanom se kell, ide majd egy kollégiumot és egy kaszárnyát is fel fogunk húzni.

Nem messze a kőfejtőtől, a hegy lábánál Darióval menj le a folyóhoz, találsz itt egy természetes hidat, melyen átkelve egy kereskedőhöz jutsz. Ő 100 egység fáért 200, 200 egység vasért 400 tallért ad, ez igen kellemesen kisegíti anyagai gondjaidat. Ha megépült az iskola, azonnal indítsd el a „Conscription" fejlesztést, túlórában: kiválasztod az épületet, rákattintasz a második fülre, majd a jobb alsó sarokban lévő ikonra. Ekkor tudósaid se nem alszanak, se nem esznek, pikk-pakk készen lesznek, és máris építheted a barakkot – közben ne feledd lefújni a kényszermunkát! A tudósok nekiállhatnak a „Construction" kimódolásának, ha ez meglesz, minden házat fejlessz fel.

TUDTAD-E?
Nagyon vigyázz az adóemeléssel és a túlmunkáztatással, mert a hangulat romlás sokszor visszafordíthatatlan, és nagyon lecsökken a termelékenység!

A barakkban állj neki kardosok képzésének – kell összesen 4-5 csapat. Ezekkel indulj el keletnek, morzsold fel a rablókat, majd masírozz be a lovagok táborába, és csapj szét közöttük. Ha mindnek vége, Leonardo kiszabadul, és új tervhez jutsz: ostromtorony. Találsz itt még egy csillogó ládát is, ha szerencséd van, pénzzel. Rombold le a kőtornyot, és siess vissza a táborba. A lejtős út két oldalára, a platóra építs két őrtornyot (az egyik az erődtől lesz keletre, a másikat az itt lévő háztól délre építsd, esetleg azt bontsd le, és annak helyére), majd fejleszd fel őket (Ballista Tower). Ezek automatikusan megtámadják az ellenséget – mindig célszerű őket úgy építeni, hogy egymást is fedezzék-védjék.

Ha elég sok embered maradt, ez a lépés egyébként kihagyható, hogy spórolj a nyersanyaggal; Darióval és 4-5 egységgel le kell menned délre, és az itteni ellenséget is lenyomni (lesz itt is kincsesláda!), és lerombolni a tornyukat. Ha nekik is végük, be fog jelentkezni az északra fekvő település, Oberkirch első embere.

Szedd össze embereid, a 4-5 egység mellé célszerű 2-3 lándzsás csapatot is állítani, majd masírozz fel a településre, és beszélj az elöljáróval. 500 aranyat kér, hogy saját csapatot verbuváljon, ha a kereskedővel egyezkedtél, ennek a zsebedben kell lennie, add át a jóembernek, megjelenik egy szép csapat katona, és elhelyezkednek a falutól É-ÉK-re. Állítsd mögéjük hősöd és embereid, és ide mindenképp célszerű minimum két ostromtornyot emelni, az ÉK-re futó földes ösvény két oldalára. A jobb felső sarokban láthatod, mennyi időd van még a támadásig, elégnek kell lennie. Amint az ellenség megjelenik, adj nekik, állítsd az élre Dariót, és persze a lándzsásokkal támadd a lovasokat.

Ha vége a csatának, keleten megjelenik Erec és csapata. Gyorsan tereld őket Darióék mellé, szedd össze a csapatot (elsősorban a lándzsásokat pótold), és ha van fölös nyersanyagod, akár még két tornyot is lehet a meglévők mellé építeni. Ismét látod majd az órát, az idő lejártával az előbbi ponton újabb csapat jelenik meg, nyomd le őket (Erec második képessége – Aura of Strength – igen jó, erősíti a körülötte álló baráti egységek támadását!). Ha ez is megvan, győztél.

3. Crawford

No, ez már kissé összetettebb feladat lesz. Crawfordtól délre találsz egy kis települést eröddel, ez lesz a kiindulópont. Vegyél 10 jobbágyot, és velük sétálj le a falu alá, délre. Itt van agyaggödör, építs rá bányát, kezdd meg a termelést, közben az itt lévő jókora erdősávnak ess neki fejszével. Építs kollégiumot az erődtől jobbra, jöhet a „Construction", és amint ez megvan, a két erdősáv közé, a következett útra egy fűrészüzem. Ha fa is van, mehet az agyagbánya alá a téglaégető. Mindezektől jobbra, keletre van egy kőfejtő, egy másik pedig a központtól nyugatra, építsd meg a bányákat. Fejleszd ki a „Conscrip-

tion"-t, majd a „Literacy"-t, ha utóbbi kész, az erődöt magasabb szintre fejlesztheted, amint ez megvan, jöhet a suliban a „Gear Wheel" (ezekhez rengeteg kő kell – ha felesleges jobbágyod van, az erőd mögötti részen kézzel lehet még követ csákányozni, vasat pedig mindkét kőfejtő közelében találsz egy kevesetet). Ha megvagy a fejlesztéssel, elérhető a kőfaragó (Stonemason), építs egyet-egyet a kőbányák alá. Jó ezer egységnyi követ termelj készletbe!

Ha mindez megvan, az erőd alá építs barakkot, és képezz két kardos egységet. Ezekkel, hőseiddel és legalább 2-4 jobbággyal indulj el lefelé (a téglásokhoz), majd balra, nyugatnak. Itt lesz egy kis haddelhadd, nem komoly (plusz egy láda). Rombolj el nyugatnak, és fogsz találni egy kellemes kis helyet, alappal, bányákkal. Az első dolgod az legyen, hogy építesz az alap fölé, az út két oldalára egy-egy tornyot, és ezeket felfejleszted lövöldözősre, majd ugyanezt eljátszod

a balszélen (a vaslelőhely alá, és ezzel szemben, az út túloldalára). Ez a négy torony tökéletes védelmet biztosít erről az oldalról. Most jöhet ennek a telepnek a felfuttatása: faluközpont, vas- és kőbánya (előbbiből kettő van!), 3-3 ház és farm. Közben fejlesztd ki a suliban az „Alchemy"-t, ha ez megvan, a vasbánya mellé építhetsz kovácsot (Smithy). Pár emberrel sétálj el az erődödtől balra, keletnek, kell itt találnod egy kéngödröt, erre építs bányát, majd jöhet az alkimista, és a szokásos ház-farm kombó. Ha van elég köved, lehet a házakat és farmokat is magasabb szintre emelni. Termelj! Közben érdemes a kollégiumot egyetemmé fejleszteni, majd nekiállni a „Chain-Block" kutatásának. Ha ez sikeres, egyik kőfaragódat felturbózhatod, majd itt megveheted a „Masonry" okosságot, ettől tornyaid 50%-kal erősebbek lesznek.

Ha minden rendben, egyenletes a termelés, mindenkinek van lakása és kajája, és van elég nyersanyag, jöhet a második felvonás. Fejleszd ki a suliban a „Standing Army"-t, ezután építhetsz íjászkiképzőt. Minden katonai egységet fejlessz fel (ne feledd a kovácsnál a kétféle páncélzatot összedobni!), és nyomj ki egy erős sereget: 4-5 kardos csapat, 2-3 íjásszal megtámasztva, amennyi helyed van (ha kell, a téglaégetőt és a fűrészüzemet lebonthatod, ezzel úgy kétegységnyi helyet nyersz). Ezekkel, hőseiddel és 4 jobbággyal menj fel az első megjelölt pontra, Crawfordtól nyugatra, ide kell egy ostromtornyot építened – ám jobb, ha hármat pakolsz le. Ha kész, mozi van, bácsikád rendel még kettőt keletre, ide szintén rakj hármat. A következő igény északra, a városkapuhoz szól, egyelőre ezt hanyagold! Az egész sereggel menj nyugatnak, és nyomd le az ellenséget (ezt nem muszáj, a tornyok elég jól ellenállnak, de szerintem jobban jársz így), a nagytornyokat kell lenyomni, lesz ostromtorony ott is, használd ki Erec képességeit! Ha itt megvagy, pótold a sereged, és játszd el ugyanezt keleten is. Amint mindkét oldal csendes, kicsit nyugi van. Építsd meg a tornyot északon – ide már mindenképp 3 kell! -, és most képezz 2-3 lándzsás egységet is, majd minden egységedet vidd a kapuhoz. Két

figura van a városban, akit meglátogathatsz: a templom előtt a püspök, vele kezdd a bulit, ő 2000 tallért kér, hogy tárgyaljon az ellenséggel. Ne fizess! Menj át a másik komához, középtájon, ő Dovbar régens, és dumálj vele. Ekkor a pap menekülésre fogja a dolgot – áruló volt a szentem, elfogásával a kapu megnyílik. Paszszolj át 1000 egység vasat a régensnek, felfegyverzi seregét, és megindul északnak. Az ellenség ekkor fog támadni, lesznek ágyúk is, gyorsan nyomd le őket, majd rohanj ki a városból, és adj az északi tábornak minden erődöt. A fő cél az erőd, kezdd el püfölni jól, és győztél.

TUDTAD-E?

Többjátékos üzemmódban a negatív hősöket is választhatod: Kerberost, a barbár Vargot, és Mortfichet bárónőt.

4. Cleycourt

A játék eleje megegyezik az előző küldetés nyitányával. Az erődtől nyugatra találsz egy területet alappal, kő- és agyagbányával, és itt van sok fa is. Ettől keletre újabb agyaggödör, az erődtől jobbra még egy alap, és ettől délre, kb. az előző gödör vonalában egy másik kőfejtő. Ezek felhasználásával építsd ki településed, természetesen az iskolával és minden fejlesztésével.

Eközben Dariót indítsd útnak a bal felső sarokba, az elöljáróhoz. Amint beszélsz vele, banditákra hívja fel figyelmed. Ha rosszfiúk, akkor harc, ha harc, katonák, ahhoz meg vas kéne, ami viszont nincs. Van ugyan a jobb alsó sarokban egy botrányosan gazdag lelőhely, ám ezt egy még botrányosabb méretű sereg őrzi, és ez ugye a 22-es csapdája... (Hogy ezt hogyan képzelték el a fényes tekintetű tervezők, azon egyszer majd még elmerengek.) No de. Cleycourt északi kapujával szemben van egy kereskedő, aki 1500 egység fáért ugyanennyi vasat ad (kétszer kell behívni a menüt!). Tőle keletre, egy elhagyott kőbánya mellett találod testvérét, ő 1500 tallérért ad 1500 vasat. Ha ezt a két igényt kielégíted, a 3000 egységnyi vas bőven elég lesz mindenre.

Valamely hőssel ezután indulj el délnek, a folyóhoz érve balra lesz egy vízesés, ez alatt kelj át a banditákhoz, melyeknek vezére, Ari nem óhajt harcolni, inkább elmenekül – a kaput bevágva maga mögött, ami baj. No most gyűjtsd össze a seregedet és hőseidet, fejlessz; érdemes valahová egy kovácsműhelyt telepíteni, ezt most tudod fejleszteni. Mind védelmet, mind támadást erősítő mókákat tudsz itt gyártani, és a két központot is már fel lehet turbózni, így 200 főre nő a „tárkapacitásod". Igazából csak kardosok kellenek, abból 4-6 csapat, de ha gondolod, támogatásul lehet egy-két egység íjászt is hozzácsapni. Ha kész a sereg, irány a banditák tábora délen. Két hősöd ismét hasznos lesz, Erec már ismert erősítő aurája mellé Helias „Blessing" mókája társulhat, mely a hatósugarában lévő barátok védelmét növeli. Verd szét az erődöt, majd ugorj a ládára, megtalálod a kulcsot. Sétálj fel a kapuhoz, elég egy emberrel, mert nem lesz harc – Ari megadja magát.

A zárófeladat következik. Cleycourt közepén van egy nagy, elkerített terület, ide kell felépítened egy kollégiumot, terelj oda egy csapat jobbágyot, és kalapáld össze. Ha ez megvan, a tudósok kielemzik a rablóktól visszavett cuccot – az időjárás-masina alkatrésze az, sétálj el Leonardóhoz, aki ÉK-en ácsorog a gép mellett, és pacsizz vele. Ömleni kezd az eső, neked meg az örömkönnyed.

5. The Flood

Az eső vigasztalanul zuhog, a vidék átment mocsárba. Leonardo megpróbálkozik egy új gép építésével, ehhez viszont neked kell alapanyagot biztosítani. Darióval menj fel a tudós mellé, és maradj is ott a küldetés végéig, a többiekkel irány D-DK, odalent találsz egy erődöt, alapot, agyaggödröt, kőfejtőt, és sok fát. Utóbbit előbb az erődtől jobbra termeld ki, ide kerül majd a kollégium. Jöhet a szokásos móka, agyagbánya, tucatnyi jobbággyal a fakitermelés, aztán az egyetem, „Construction", fűrészüzem és téglaégető. Ha van kb. 1000-1000 agyagod és fád, Darióval érintsd meg Leonardót, előadja első óhaját: 1000 fa. F3, passzold át neki. Pofozd meg újra a jóembert (ezért kell ott tartani Dariót), jön a következő sirám: 1000 agyag. F3, tessék, simogatás. A harmadik: 1000 vas. No most van pihi.

Szinte pontosan délen, azaz a térkép alján, középtájon van egy vasbánya. Mielőtt bármit csinálnál, ajánlott az előző helyen a kőbányát is megépíteni, és mindent felfejleszteni, hiszen kevés a hely, és a házak magasabb szintre emelése a legjobb megoldás a munkások elhelyezésére. Ezután tereld át egyik hősödet és négy jobbágyot a vasgödörhöz. (Okos megoldás, ha pl. Helias-t az egyetemnél tartod, Erec átmegy az új helyre, így a hősökre váltással ugrálhatsz a két hely között.) Építsd meg a fémbányát, helyezz el itt egy farmot, majd egy házat (ebben a sorrendben, mert nehezebb helyet találni az előbbinek!), és ha ez megvan, állj neki a munkásokkal is fémet bányászni. Turbózd fel a sulit és az erődöt, fejlessz, ha elérhető, építsd fel a kovácsot a vasbánya közelébe. Ha megvan a vas, add át Leonardónak, és Dario ismét szóra bírhatja a mestert: 1000 kén kell neki, ám ilyet nem fogsz találni a térképen. Az egyetlen megoldás Cleycourt felett egy boltos (tőle és komájától egyébként vehetsz agyagot és vasat is, de ez felesleges, és veszélyes is).

TUDTAD-E? Dario egyik képessége passzív - ha ellenség van a közelében, az ikonja a jobb felső sorban kéken villog!

Most megint pihi van, ugyanis a kereskedőhöz az ellenségen keresztül vezet az út, így jobb lezavarni a másik alfeladatot is, nevezetesen a sárgák támogatását. A vasbányától nyugatra van egy alap, tereld ide itteni hősödet, építsd fel a központot, majd tisztítsd meg a terepet balra, ide megépíthetsz egy katonai létesítményt. Nem kell sok ember, és igazán jelentősége sincs, kinek szavazol bizalmat, én íjászképzőt emeltem, mivel most már fejleszthető a fűrészüzem, és itt lehet jófajta okosságokat készíttetni a nyilazóknak, legalább ezt is kipróbáltam. Eddigre legyen egy kőfaragód is, úgy 2000 egység kő jó, ha van kéznél. A két déli hősöddel 4-6 csapat katonával és 4 jobbággyal indulj meg nyugatnak, majd felfelé. A város mellett lesz egy kis izgalom, hamar rohanj túl rajta. Két nyúlvány van, melyeken át lehet kelni Cleycourt felé. Egy kisebb csapat a keletre eső előtt áll, terítsd le őket, és ide érdemes két ostromtornyot emelni, bár engem innen később nem támadtak, de jobb az óvatosság – hagyhatsz itt egy csapatot is. A másik átkelő az érdekesebb, itt találsz egy magányos várkaput, e mellé és a kapu mögé emelj három tornyot legalább és állítsd fel melléjük embereidet. Ha ez is kész, jönnek az utolsó lépések.

Épületek		
Megnevezés	Feltétel	Megjegyzés
Kardosok		
Shortswordsman	Barracks	Jók: lándzsások és íjászok ellen Nem jók: épületek ellen
Broadswordsman	Barracks + Smithy	
Longswordsman	Garrison	
Bastardswordsman	Garrison + Fortress	
Lándzsások		
Longspearman	Barracks	Jók: lovasság ellen Nem jók: hősök és épületek ellen
Lancer	Barracks + Sawmill	
Warlancer	Garrison	
Halberdier	Garrison + Fortress	
Íjászok		
Shortbowman	Shooting Range	Jók: lovasság és lándzsások ellen Nem jók: hősök és épületek ellen
Longbowman	Shooting Range + Sawmill	
Crossbowman	Shooting Range	
Arbalestbowman	Archery + Fortress	
Könnyűlovasság		
Mounted Shortbowman	Enclosure	Jók: lovasság és íjászok Nem: hősök és épületek
Mounted Crossbowman	Stables	
Nehézlovasság		
Mounted Shortswordsman	Enclosure	Jók: lovasság és íjászok ellen Nem jók: -
Mounted Battleaxeman	Stables	
Könnyűtüzérség		
Bronze Cannon	Foundry	Jók: egységek ellen Nem jók: épületek ellen
Iron Cannon	Cannon Factory	
Nehéztüzérség		
Bombard	Foundry	Jók: épületek ellen Nem jók: egységek ellen
Siege Cannon	Cannon Factory	

Valamely hősöddel menj fel a kereskedőhöz, beszélj vele. Okoska az ellenséges városban hagyta a bolt kulcsát – szerencsére Ari kedves Claycourtban hesszel, és örömmel segít. Van neki egy kellemes képessége, egy álca (Camouflage), mellyel egy időre láthatatlan lesz, a folyamatjelző a feje felett, az életerő alatt látszik, ha ez lemegy nullára, a rejtőzködésnek sanyi. Tereld a szürkékhez, itt érdemes egyszer láthatatlanná tenni, és lezavarni délnyugatra, a megjelölt ponthoz, mely egy átjáró a városba (furcsa módon a nyitott városkapun nem tudsz besurranni, mély a kátyú...). Amint beérsz, várd meg, míg feltöltődik az álca, majd indítsd el újra, és futás felfelé, a város északi csücskében, egy központalaptól jobbra lévő ládában van a kulcs, küldd rá a csajt, és a kis örömködés után futás vissza a rejtett átjáróhoz. Közben valószínűleg lebukik, de ne állj meg, némi sebzés árán kijuthatsz a szabadba. Vidd fel a lányt a kereskedőhöz, érintsd meg, ezután lehet boltolni, F3, 1000 tallérért megkapod a 2000 ként, ezt add át Leonardónak, és végre haverok, buli, jó idő.

6. Barmecia

Jöhet a következő város kiengesztelése. Ahol állsz, kezdd meg az építkezést, a menet, mint eddig, az erőd fölött van az agyaggödör, fa bőven, termelj ezerrel, majd jöhet a suli, „Construction", fűrészüzem és agyagbánya. Közben két hősöddel keresd fel a két kereskedőt. Az északra, középen lévő emberkének adósságai miatt lerombolják a telepét, neked kell kicsengetned az 1500 tallért, majd a megjelölt helyre egy új boltot építeni. A déli üzletnél csak egy jobbágyot találsz, az urát elhurcolták a rablók, D-DNy-ra van a tanyájuk. Nekik 1000 tallér váltságdíjat kellene fizetni, de mivel úgyis kell egy kisebb sereg, érdemesebb lesz a harci megoldást választani.
Fejlessz tehát ezerrel. A központontól délre indulva találsz vasgödröt, ide rittyents egy bányásztelepet. Ha minden épület termel, az összes elérhető jobbággyal kezdd meg a körben szétszórva található kövek kicsákányozását, mivel bánya egyelőre nincs. Én 20 jobbágyot állítottam csatasorba, hiszen fel kell turbóznod az erődödet, felfedezni a suliban a „Literacy"-t, e kettő után jöhet a „Trading". Ha mindezzel megvagy, és köved is van, építs egy raktárt (Storehouse) a megjelölt helyre, majd fejleszd fel piaccá (Marketplace). Ezzel az első kereskedő rendbe van téve.

Most láss neki a hadsereg összedobásának. Én egy újonnan elérhető egységet ajánlok, és ez a nehézlovasság (Heavy Cavalry), elég gyilkos erő a kardosok ellen. Ehhez a sulit is fel kell fejleszteni, kimódolni a „Tactics" okosságot, és máris jöhet az „Enclosure". Érdemes eddigre a fémbánya mellé két kovácsot építeni, hogy legyen vasad, és az egyiket felfejlesztve a lovasokat minden földi jóval felszerelni, plusz a faludtól balra lévő alapra még egy központot felhúzni, hogy legyen helyed, hiszen a pacsok két helyet igényelnek. Ha minden baba, és van úgy 4-6 egységed, szedd össze őket, és hőseiddel irány dél, a rablótanya. Itt megkapod az ultimátumot: 1000 tallér, vagy ha nem, 20 másodpercen belül jaj neked. Az idő leteltével jöhet Erec és Helias kellemes aurája, ha elesett az ellenség, a második kereskedő is rendben van. Verd szét a tornyokat, az egyik romjai közt kincsesládát is találsz.

Most jön a nagy levegő, mert nagyon sűrű mező következik! Amennyi jobbágyot csak tudsz, szedj össze, és tereld őket, plusz seregedet az újonnan megjelölt helyre Pilgrimhez. Négy munkást küldj el keletre, a kéngödrökhöz, beszélj az új hőssel, és amint tiéd a terep, azonnal építs valamelyik lyukba egy bányát (itt is

van egy láda!). Abban a pillanatban, ahogy ez kész, hozzád kerül a teljes kőfejtőtelep, ami azt jelenti, hogy úgy 15 ágyra és 18 kajára lesz hirtelen szükség. Egy kőfaragó van készen, építs egy másikat a nyugatra, a harmadikat a keletre eső bányához. Most állj neki házakat és farmokat építeni – ha találsz helyet, inkább az alapszintűeket erőltesd, hiszen a fejlesztés kőbe kerül, és záros határidőn belül 10 000 egységre lesz szükséged! A nyugati bánya mellett van még csákányozható szikla, sőt a sárgák városában is találsz ilyet, ahány embered van, mind követ termeljen!

Közben a sereggel vágtass fel ÉK-re, itt van egy kisebb sereg haramia, nyomd le őket, találsz ládát, ha szerencséd van, sziklával pakolva... A biztonság kedvéért vidd el a csapatot Barmecia alá, hiszen már gyülekezik az ellenség – ha nem sietsz, megtámadnak. Nagyon figyeld a kijelzőt, ha megvan a szükséges kőmennyiség, azonnal F3, pipa, lehet nyugodni és örülni jól.

7. Folklung

Érdekes küldetés! Az első feladatod felépíteni egy települést. Ehhez már sokat nem tudok hozzátenni, most már rutinból kell mennie. Maradj, ahol vagy, termelj és fejlessz ezerrel. Keletre van egy kőbánya és településalap, egyelőre ide ne menj! Amint beáll a tél, egy hőssel indulj el erre, kelj át a befagyott tavon északnak, átérve irány nyugat, a zöldek megjelölt, hátsó fertálya, itt találod Pilgrimet és egy új hőst Salimot, tereld melléjük embered, majd együtt siessetek vissza (ha közbejön a nyár, várd meg újra a fagyot!). Közben úgy négy kardos brigádot képezz ki, velük és összes hősöddel menj az említett településalaphoz, itt lesz egy rablócsapat, őket morzsold fel. Salim „Heal" képessége gyógyítja a körülötte állókat, ez igen finom, és Pilgrim is tud meglepetést okozni a „Spring Cannon" telepítésével, no meg Ari három haverja (Call Bandits) is kellemes erősítést jelent. Ha ezt a bandát lenyomtad, kell építened erre az északi részre három ostromtornyot, mivel esetleg visszatérhetnek a martalócok. Terjeszd ki ide a falud, építsd meg a központot és a kőbányát, és van egy központépítési lehetőség északra, a kőbánya mögött is.

Most használjuk ki Pilgrim másik képességét! Az iskolától délre, egy kiszáradt fa mellett találsz egy helyet, ahol látszólag ércek vannak, ám nem bányászhatóak – ha megvárod a telet, ez a folt sötétebb színnel rí ki környezetéből. Válaszd ki Pilgrimet, majd a „Plant Bomb" képességét, és ballal kattints e helyre - a robbanás után máris van egy ércgödröd! Még egy ilyen pont van, a barakktól D-DNy irányban, a két bányával állj neki a termelésnek. Mindent, amid van, fejlessz a maximumra, ne feledd, a bányák is bővíthetőek!

Van itt egy kénbánya is, hasznos, ha az alkímiában is a csúcsra törsz. A baráti erőkkel nem kell törődnöd, ugyan kajabálni fog mentorod, hogy bajban vannak, de jó erőben vannak, kibírják.

A megfelelő fejlesztések végén hozzájutsz egy öntődéhez (Foundry), itt ágyúkat önthetsz, legjobb a vaságyú (Iron Cannon) egységek ellen és az ostromágyú (Siege Cannon) épületek rombolására. Most alkoss egy botrányos méretű hadsereget, én a lovasokat favorizáltam, a fejlesztések végén lovas baltás-pajtások és számszeríjasok alkotta remek kis gárdám jött össze, mögöttük pár ágyúval (ehhez mindenképp fel kell turbózni maximumra a városközpontokat, ezzel úgy 300 főre növelheted a létszámlimitet). Keletre kell majd kirombolnod, ahol a sziklával elzárt út van, ennek két oldalára érdemes tornyot állítani, ebben is van már csúcs: lövegtorony, szép sebzéssel. Ha a sereg összeállt, jöhet Pilgrim, ismét a „Plant Bomb", kattintás a sziklákra, és szabad az út. Az ellenség egyik szárnya átrombol, vesztükre. Nincs más dolgod, mint átrohanni, az épület elleni ágyúkkal lenyomni a tornyot, a sereggel nekiesni az ellenségnek. Igyekezz kihasználni hőseid képességeit, és ne aggódj, ha valamelyik elesne, mert újjá fog éledni – ha van kis időd, a faluban egy-két tartalék egységet képezhetsz még hátvédnek, és folyamatosan dobd át őket a csatába. Némi fejvesztett, kontrollálhatatlan csihi-puhi végén, ha minden ellenségnek vége, fanfár és csókolom.

8. Norfolk

Nos, ez egy szép pite lesz! Kezdjük azzal, hogy kétféle megoldás létezik: az öngyilkosharcolós, és az építkezős-fejlesztős. Szerintem. Én utóbbit favorizálom, remélem a lentiekből hamarosan kiderül, miért...

Az első etap némi pesztrálás, egy futárt kell elkíséri Norfolk felé. Kapd össze hőseid, és indulj a lovas után, északnak. Rögtön az erőd fölött lesz egy csapat, aztán ahogy az út kanyarodik, keletnek, majd ennek végében, ismét észak felé a harmadik. Használd ki hőseid minden képességét, ami csak van, nem lehet probléma ez az etap. A mozi után Arit hagyd itt a dombnál, a többiekkel menj vissza az erődhöz.

Építtesd meg a faluközpontot, termelj jobbágyot, hozasd rendbe az erődöt. DNy-ra van egy rejtett agyaggödör, melyet Pilgrim berobbantott hat, itt fát is termelhetsz dögivel. Pilgrimet úgy négy jobbágy kíséretében indítsd meg kelet-délkeletre, a világos ösvényt követve, lesz egy emberke, duma. Az utat lent egy fatörzs zárja el, a jobbágyokkal aprítsd szét. Menj tovább, célozd meg a pap bácsit. A jóembernek ezekben a nehéz időkben kenceficére van szüksége, neked kell összeszedni hozzá az alapanyagot. Az egyik forrásvíz – az itt lévő alaptól nyugatra találsz egy sziklával elzárt átjárót, robbantsd fel Pilgrimmel, és sétálj a vízeséshez, míg elindul a közjáték. Most jöhet Ari. Onnan, ahol hagytad, finoman told előre keletnek, ahogy elhagyja az agyagos sziklákat, tedd láthatatlanná, és nyomd be a városba, majd le a megjelölt ládához (vigyázz: ha észrevesznek, mielőtt láthatatlanná válna, semmit nem ér az álcája!). Ha megvan ez is, újabb mozi, Pilgrimmel sétálj el a csuháshoz, és simogasd meg. Köszöni, és kinyitja a vasajtót keletre.

Hozd ide hőseidet (Arival várd meg, míg újra biztonságban kihozhatod a városból), beszélj Leonardóval, majd zúzd le a jobb alsó sarokban lévő ellenséget (láda is van itt!). Ha tiszta a terep, ne mozdulj innen a hősökkel!

TUDTAD-E?
Többjátékos módban a diplomáciai menüben (F2) szövetségeseidnek pénzt is küldhetsz.

Most kell felfuttatni a termelést. Építsd meg a kollégiumot az erőd mellé, téglavetőt, fűrészüzem, és pár jobbággyal az itt lévő csákányozható cuccokat is termeld ki, minden rögre szükség lesz! Egy nagyobb alakulattal menj át a DK-i végre, építsd meg a központot, a kő- és agyagbányát, és van itt egy kéngödör is, ha berobbantatod Pilgrimmel (de persze a sarokban meglévő telepet is használhatod). Aztán itt is láss neki a csákányos kitermelésnek, rogyásig.

Nagyjából itt ágazik el a fent leírt két lehetőség - mivel a pár ezer, kézzel kitermelhető ércen kívül szabadon elérhető más forrás nincs, így erős sereg képzése csak akkor képzelhető el, ha az erődtől északra fekvő két vörös ércbányát lezúzod, és saját szolgálatodba állítod. Ehhez azonban az kell, hogy ki legyen fejlesztve minden, lenyomd a hősökkel a tornyokat, és saját ágyús tornyaidat állítsd helyükbe, majd megkezdd a kitermelést. Illúzióid ne legyenek,

az ellenség *folyamatosan*, húszasával teszi tiszteletét (és ha jót akarsz, Leonardótól keletre is állítasz két tornyot, különben fentről is meglep a másik alakulat). Én ezen a ponton ezt a próbálkozást feladtam, lehet, hogy van valami okos megoldás erre, de inkább felvázolom a másik, nyugodtabb lehetőséget.

Ehhez semmiféle hadsereg nem kell (!), sőt a teljes hadivonalat hanyagolhatod – viszont tökélyre kell fejleszteni az alkímiát, azaz felturbózni az erődöt, kollégiumot, a teljes kémiai szakot kikutatni, a kénbányákhoz alkimistát telepíteni, ezt laborrá átépíteni, és kiokoskodni a Weather Forecast – Meteorology párost. Ha mindezekkel megvagy, építhetsz időjárás-tornyot és hozzá üzemet. Az itt dolgozó mérnökök nekiállnak a gépek babrálásának, ezt mind a tornyon, mind az üzemen egy közös kijelző mutatja, amint ez eléri a maximumot (sajnos erről semmi visszajelzést nem kapsz, figyelned kell), az időjárás megváltoztatható lesz. Közben hőseiddel menj fel Norfolkba, vigyél magaddal 4-8 jobbágyot, és kezdj el lövegtornyokat telepíteni a főkapuhoz. Mindkét oldalról várható támadás, a legjobb tehát, ha kettőt-kettőt jobbra, egymás alá állítasz fel, ugyanezt balra, a többit tetszés szerint – nekem hat tornyom pumpálta az olmot.

Ezekkel az előkészületekkel nyugodtan meg kell várni, míg beáll a tél (közben persze lesz pár támadás). A mozi után válaszd ki az időjárás-tornyot, nyomd meg a napocskát, jön a nyár, és a jégen átkelni szándékozó ellenség elbugyog. Most indul meg két oldalról (pár perc előkészítés után) a végső támadás, de az ágyús tornyokkal nem lehet nagy probléma. Egy-két hullám sikeres visszaverése után az ellen feladja a kilátástalant, és jaj, de jó.

9. Kaloix

Türelmes-építkezős és a végén nagyot csatázós lesz ez a küldetés. Amint nálad az irányítás, három hősöddel és íjászaiddal rohanj keletre, és kaszabold le a haramiákat, tornyukat is rombold le, majd ugyanezt a játékot játszd el nyugaton is. Ezzel a piros játékos kilőve, és a déli térfél biztosítva van.

A következő sürgető feladat a délkeletre lévő Port Kaloix támogatása, melyhez 400 agyag és 600 fa szükséges – a lényeg, hogy a városrész központja nem eshet el, különben veszítesz. Rögtön küld oda Salim és Erec urat az íjászokkal, fel az északi kapuhoz, Dariót pedig tereld fel északra, Helias-hoz.

Állj neki a termelésnek. Építsd meg a központot, bérelj annyi jobbágyot, amennyit tudsz, keletre, a volt rablótanyánál építsd fel az agyagbányát és kezdd meg a favágást. Figyeld a kijelződet, amint megvan a szükséges 400/600 egység, azonnal F3 és pipa! Ekkor a városrészben azonnal elindul két ostromtorony építése, ez, és hőseid elegendőek lesznek az itteni védelemre – néha érdemes Salimot kiküldeni, hogy telepítsen egy csapdát (Set Trap) a leégett ház magasságába, az útra, ez rendesen megfaragja az ellent!

Kb. öt perccel azután, hogy a két torony elkészült, lesz egy kis mozi, Kaloix úrnője értesül nemes tettedről. Darióval bökd meg, ekkor megajándékoz egy öntöde tervével, és felajánlja megvételre a délnyugaton lévő négy narancssárga bányát. Az F3 megnyomásával máris láthatod az elég súlyos árakat (ezt nevezem nagylelkűségnek!):

TUDTAD-E?
Ellenőrizd a játék billentyűzet-kiosztását, talán hatsz pár hasznos megoldást! (F6: gyorsmentés, F7: betöltés, Q: főhadiszállás)

- **kőbánya:** 1200 agyag
- **agyagbánya:** 1000 kő
- **vasbánya:** 2000 fa
- **kénbánya:** 2000 tallér

Dariót tereld ezekhez a bányákhoz, egyelőre nézelődni. Láss neki a komoly melónak; fogd munkába a nyugatra lévő agyaggödröt is, amint tudod, mehet az egyetem, a „Construction", majd legalább két fűrésztelep, és mindkét bányához a téglaégető. Mihelyst van elegendő nyersanyagod, állítsd csatasorba a keletre és az erődtől északra lévő két kőfejtőt is. A szabad embereiddel a kézzel kitermelhető fémet gyűjtsd be, építs barakkot, kell úgy két egységnyi kardos és legalább egy lándzsás alakulat, őket is tereld a narancssárga bányákhoz. Amint van elég köved, fejleszd fel erődödet, jöhet a „Gear Wheel". Ha megvan, építs három tornyot kicsivel a kénbánya fölé, az útra, mögéállítva Dariót és a katonákat. Ezzel egy újabb szakasz lezárul.

Most lehet megvásárolni a bányákat. Abban a pillanatban, hogy az elsőt megveszed, az északnyugati lilák begurulnak. Két választásod van: vagy fizetsz nekik 2000 tallért, ezzel megváltva haragjukat, vagy ellenállsz nekik. Felesleges pénzt költeni, a három toronnyal és a pár katonával a kósza betörési kísérletek visszaverése gyerekjáték, később, ha a tornyokat át tudod majd építeni ágyúsra, már a katonákra sem lesz itt szükség (a lilák lenyomása nem feltétele a győzelemnek!).

Ha már a kellő fejlesztések megvannak, erre a nyugati tájékra érdemes egy raktárt építeni, és felfejleszteni piaccá. Ekkor kényelmesen megvásárolhatod az éppen szükséges alapanyagot, én előbb pár ezer egység fémet és ként vettem, ezekkel hamar lepörgetheted a katonai és vegyi fejlesztéseket az egyetemen. A következő etaphoz Port Kaloix-ban, a kapu közelébe építs egy öntödét, és elfér oda valami katonai létesítmény is, én a lovassági kiképzőtábornak szavaztam bizalmat. Ha ez a kettő megvan, jöhet a hadsereg kitermelése – úgy 6 ostromágyú (Siege Cannon), 4-6 vaságyú (Iron Cannon) kell, és amennyi katonát ki bírsz termelni, 6-8 egység elegendő lesz (ehhez persze minden központodat fel kell fejlesztened, és ha szükséges, a fölös jobbágyokat, valamint a kimerült bányák melletti termelő épületek lebontásával a felesleges munkásokat is el kell küldeni).

Ha összeállt a sereg, megindíthatod őket Port Kaloix-ból északnak. Finoman hatolj előre, az ostromágyúkkal bontsd le a két lövegtornyot, aztán a sereggel nyomulj fel, és az első hullámot vágd le. Amint az út nyugatnak fordul, lesz egy kis pihenő és holtpont – az ellenség nem támad, csak csapatot gyűjt. Az északi domboldalról ágyúzd le a tornyokat, ekkor a torkolathoz akár két lövegtornyot is építhetsz, és egy lovassal bevágtatva a hatósugarába csalhatod az ellen jó részét. Ezután nagy lendület, állítsd rá a lövegtornyokra az ostromágyúkat, közben a többiekkel faragd meg az ellenséget. Ez a legnehezebb szakasz, ha itt felülkerekedsz, a többi gyerekjáték. Semmi más dolgod nincs, mint az összes épületet szétlőni/szétverni, és amint az erődből kőhalom, örülünk.

10. The Great Plague

Nos, ez lesz az igazi türelemjáték! A mozi után a remetének adhatsz 100 tallért, hogy elvezessen Pilgrimhez, de ez fölösleges, hiszen könynyen odatalálsz, Darióval menj le délnek, majd az úton indulj keletnek, elérsz egy városhoz, idebent találod a jóembert, és itt egy kereskedő is, aki ad 1000 tallérért 2000 egység ként, ami igen jól fog jönni. Darióval indulj visszafelé, pont délen, középen találsz egy kis telepet, Ari barátaival, ők 3000 tallérért egy-egy csapat íjászt, kardost és pár ostromágyút adnak. Dariót hagyd itt, hamarosan szükség lesz rá! Pilgrimmel is indulj ki a városból nyugatnak, nem messze tőle ta-

lász egy kősziklát, robbantsd fel, alatta láda 2000 tallérral, plusz az itteni kőfejtő felett egy ugyanígy eldugott dobozban ugyanennyi – ezekből megveheted a hadsereget és a ként. Most picit örülhetsz! A kapott sereg egyébként sajnos közvetlenül nem irányítható, fegyvernemenként hozzácsapódnak egy-egy hőshöz, és amerre megy, uszályként lebegnek utána – nálam Salim kapta az ágyúkat, Erec a kardosokat, Dario az íjászokat. A kardos egységet tartsd itt, mert hamarosan ezt a telepet támadás éri – ha kivédted, több ilyen nem lesz. A legfontosabb védendő pont – és ez fog nagyon sok keservet okozni! – a térkép bal alsó sarka. Innen ugyanis rendszeresen egy kisebb hadsereg érkezik (erre az „Attention! Enemy troops are advancing!" felirat figyelmeztet, ezután pár perccel befut a csapat), előbb csak gyalogosok, majd lovasok, később már ágyúk is. Ide mindenképp ostromtornyokat kell majd építened, minél előbb, és ezeket felturbózni ágyúsra. Nekem hét (!) torony tudta lefogni az ellenséget – öt félkörívben, és ezek védelmére hátulról kettő, persze a zöld sereggel együttműködve.

Lass tehát neki városod fejlesztéséhez. Van egy nyugati nyúlvány, ahol agyaggödör és kőfejtő van, itt nyugodtan tevékenykedhetsz, fát is találsz. Az erődöd feletti csúcsokban egy vaslelőhely is ásítozik, tehát a négy fontos alapanyag megvan, lass neki a kitermelésnek. Jó, ha az erőd körül írtod ki előbb a fákat, hogy ide haszonépületeket emelhess – például egy piacot, ahol beszerezheted a hiányzó nyersanyagot, és jó ötlet egy bank is, hogy majd a hadsereged tudd pénzelni, plusz a tempós termeléshez lehet pár cuccot elszórni a díszítések közül is. Nagyon fontos: építened kell majd egy időjárás-üzemet és -tornyot is! Termelj és fejlessz tempósan.

A fentivel jól elleszel, ezalatt annyi csak a dolgod, hogy elfojtsd a délnyugatról betörő ellenséget. Nagyon hamar el lehet jutni a „Gear Wheel"-ig, leszórhatod az ostromtornyokat, ha kell, vásárolj hozzá követ a piacon. Ezután röpülj rá az alkímiára, fejleszd fel, és amint tudod, a tornyokat lásd el ágyúval (megint csak a piacon véve ként, ha kell). Építsd meg az időjárás-változtatáshoz való két épületet is.

Nos. Amint mindezekkel megvagy, jöhet egy kisebb sereg összedobása. 4-6 ostromágyút termelj, és tetszés szerinti egységeket, én a nehézlovasságnak és a lovas számszeríjászoknak szavaztam bizalmat. Sajnos egyelőre nincs mód új városközpont építésére, úgyhogy az egy szem felturbózásával tudsz 125 helyet elérni – ha kell, bonts le termelő egységeket, én gyakorlatilag minden üzemet, sőt még az egyetemet is szanáltam, persze csak miután itt mindent feltaláltam, és ezzel együtt a feleslegessé vált farmok is elköszönhetnek. Öt ostromágyút és ugyanennyi nehézlovast indítottam útnak, el a keleti városba, majd innen felfelé. Nagyon vigyázz, maradj az út bal oldalán, mivel jobbról, fentről ostromágyúk kóstolgatnak. Nyomd le a tornyokat, az ellenséget, ha kell, pótold a veszteséget, és módszeresen pucold meg ezt a fertályt. Ha az ellenség itt elfogyott, a délnyugati támadások is véget érnek, az én játékomban legalábbis így történt, mindenesetre a lövegtor-

nyok és egy lovas osztag, plusz Dario elég ide véderőnek. A felső keleti várost is pucold meg (torony, és a két említett ágyú), idebent találsz kén- és vaslelőhelyet, ha szükség lenne rá. A folyó partján Helias-t is megleled, ő is csatlakozik a sereghez. Most kell rettentőnek lenni!

A legjobb, ha lebontod az öntödét a nyugati városodban, és áttelepíted ide, a kerítésen kívülre (sőt rögtön kettőt építesz belőle), plusz elfér ide egy lovas kiképző. A városban végre találsz egy alapot, építs rá központot, fejleszd fel, ezzel 250-re nő a létszámkereted. Építs egy borzasztó haderőt, legyen legalább 6 ostromágyú,

ugyanennyi vaságyú, 6-8 egység nehézlovas, 6-8 lovas számszeríjas. Ahol Helias állt, építs két lövegtornyot, plusz egyet nyomhatsz jobbra fel, a szikla szélére, és állítsd fel az útra a vaságyúkat és az íjászokat. Közben pár ostromágyúval, Pilgrimmel, Erec lovaggal és 1-2 egységgel elkalandozhatsz felfelé, észak-északnyugat irányba, pár szikla felrobbantásával jó adag kincset találhatsz (és egy elzárt kis ellenséges sereget), párezernyi nyersanyaghoz jutottam így. Ha begyűjtötted ezt, vigyél vissza mindenkit a folyóhoz.

Ha kész a sereg, felállt a fogadóbizottság, válts át az időjárástoronyra, és rendelj el zimankót. Amint befagy a víz, egy kisebb haderő megtámad, de az előkészítés után nem lesz gond az eliminálása. Hamar nyomulj át a túlpartra, az ostromágyúkkal bontsd le a tornyokat, és a sereget tereld át ide – a nyár magától bekövetkezik hamarosan! Közben a városod alatti, déli nyúlványtól balra lévő kis sziget elérhetővé válik, itt van egy láda, de ami fontosabb, egy újabb alap, ha felépíted rá a központot, 325-re növelheted a létszámlimitet, ez bőven elég lesz. Pótold a sereged (ha kell, és lehet, küldd csatába ismét tél tábornokot), és szép módszeresen haladj előre. A platón álló íjászok ellen a lovas számszeríjasok és a vaságyúk jók, előbbieket Helias és Erec auráival támaszd meg, mielőtt a halálba küldöd őket, közben a lovasokkal rohanj egy kanyart, és támadd hátba az ellenséget. Lassan, módszeresen előrehaladva eliminálj a hadsereget, végül a gonosz grófnő kastélyát, csókolom.

11. Old King's Castle

Keményedünk, tisztelettel. A csapat kényszerűen kettéválik – Arit és Helias-t hagyd ott, ahol vannak, egyelőre elfelejtjük őket. A többieket kapd össze, és irány észak. Hamarosan belefutsz Ari pár emberébe, velük tovább, lesz némi harc, újabb emberek és újabb harc. Jó megoldás egyébként, ha Dario sólymával felderíted a terepet, majd Pilgrim automata ágyúját vagy Salim csapdáját telepíted, és belecsalod az ellenséget, sprólhatsz az emberanyaggal. Ezután lesz némi sziklarobbantás, majd tovább a szerpentinen. A felső karimához érve jobbra sok ellen, alkalmazd a fent leírt taktikát, közben valaki elmehet balra, van ott egy láda. Felérve a várromtól jobbra van egy fedett kénbánya, robbantsd be Pilgrimmel, ha már itt vagy. Odafent találkozol Garekkel, az öreg király barátjával, Dario kap egy remek páncélt, no és az egész falut.

TUDTAD-E?
Más RTS-ekhez hasonlóan itt is működik a csoportba rendezés (CTRL + 1 - 0, ill). Az adott számbill. egyszeri megnyomása kiválasztja az egységet, újbóli leütésére a kamera oda is ugrik.

No akkor. A leggázosabb a feladatban a nyugaton lévő ellenség, akik rettentő seregekkel nyomulnak át rendszeresen a jégen, nyilvánvalóan az olvadás lesz elenük a végső megoldás, ám ezt se lehet elkapkodni. Épp ezért a legfontosabb feladat a nyugati oldal *teljes* lezárása ostrom- majd lövegtornyokkal, ez minimum 8 tornyot jelent, de a 10-12 ideális. Ám ez sem elég, ugyanis íjászok, ágyúk is jönnek, így az a legbölcsebb, ha gyorsan egy kaszárnyát építesz, és legalább egy tucat egységet kiképzel, kardosokat, lándzsásokat vegyesen, és ezeket felállítod a tornyok mellé, később majd néhány ágyúval is megtámaszthatod az egészet. Csak ez a védrendszer tudja kordában tartani ellenségeidet!

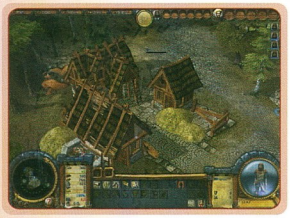
Maga a fejlesztés már rutinból fog menni. Pár bánya készen van, van ugye a kénbánya a kapu előtt, melyet berobbantottál, és északnyugaton kőfejtő, vasércelőhely, egy központ alapja,

lakd be ezeket. Van még egy vasbánya az eredeti városközponttól délre, egy dombon, kerítés mögött, ám itt csak akkor kezdd meg a termelést, ha megvan a „Gear Wheel", és le tudod zárni ezt a területet tornyokkal és pár csapat katonával! Északnyugatra sétálj el Darióval, itt van Leonardo, aki 1500 pénzért ad 2000 ként, bár ugye bányászni te is tudsz, de jól jöhet. Ha megnézed az F3 menüt, azt is látod, hogy van egy mellékjáték, 1000 kő és 5000 tallér felhasználásával rendbe hozathatod a régi várat, ami pusztán érzelmi jelentőségű, egyelőre ne költs erre, majd a végén!

A kutatásban mindenképp a katonai vonalat fejleszd először, aztán a vegyipart addig, hogy el tudd látni a tornyokat ágyúval, majd jöhet a termelőüzemek turbózása, a kereskedés, hogy legyen piacod, egy bank is jól jöhet, mert nagyon sok katonára lesz szükséged. Ne feledkezz meg a különféle páncélok és fegyverek erősítéséről se! Hangsúlyozom még egyszer: a nyugati oldal lezárása, és minél jobb megerősítése a küldetés kulcsa. Bármennyire is csábító: ne kapkodd el az időjárás megváltoztatását!

TUDTAD-E?
Ha többjátékos módban a piacon valamiből nagy mennyiséget adsz el, az lejjebb viszi az adott anyag árát a többiek számára is.

Az utolsó mondathoz jön a magyarázat: amint beáll a tavasz, a déli főellenséghez vezető út megnyílik, és ők azonnal megsemmisítő erejű csapást indítanak. Ezért nem szabad kapkodni. Ha nagyjából beállt a faluban egy egyensúlyi helyzet, azaz termelsz ezerrel, és a nyugati határszél felfogja az ellenséget, mehetsz Ari és Helias megsegítésére. Az első kör a két hőssel a városba (vagy, ha van elég embered, leküldhetsz ide egy kisebb sereget, a haramiákat megfaragni, bár ennek semmiféle különösebb jelentősége nincs. A lényeg, hogy két hősöd – különösen Helias, a védőaurával – feljusson a többiekhez).



a lányé. Tedd láthatatlanná, és indulj el keletnek, de egész a térkép alsó szélén, és állj meg ott, ahol a fák közt van egy kis megtört földes rész (a murvás úttal szemben). Itt várd meg, míg újratermelődik a képesség, ismét álca, és most tovább jobbra, eljutsz a rablók táborába, egy ládához. Ennek kinyitásához idő kell, de a végén tied egy kulcs. Ha úgy csináltad, ahogy írtam, annyi időd van még, hogy kinyisd a másik ládát is kicsit északra, a torony fölött, ebben pénz van, bár nem sok. Gyorsan vissza az előző pihenőhelyre! Itt ismét várakozz, majd jöhet az álca, és most fel az útra, kövesd északnak, eljutsz egy kapuig, bökj mögé, a kulcs kinyitja azt, és Ari átér, siess át rajta, a folyó mentén keletnek, ismét a térkép széléhez, pihenj meg, és álca. Ismét felfelé, újabb tábor és láda talléval, végül futás nyugatnak, és fel a városkába. Most jön Helias nagy futása: semmi más dolgod nincs, mint kijelölni őt, és elindítani ide, meg nem állva. Ne felejtsd el a „Protection" képességét bekapcsolni, ezzel saját magát is védi a csapások ellen! Ha sikerült eljutni az elöljáróhoz, beszélj vele. Ő csak akkor hiszi el, hogy a jó oldalon állsz, ha kicsöngetsz neki 2000 tallért. Ha van pénzed, tedd meg ezt, ekkor két dolog történik: az úttorlasz eltávolítása, és egy méretes hadsereg összerántása. Ez az újabb kulcslépés! Egy újabb nagy futással felmehetsz

No, ha mindez megvan, kezdj el egy igazán komoly sereget összerántani. 6 ostromágyú, ugyanennyi vaságyú, és annyi lovas, amennyi elfér, persze ismét a városközpontok felturbózásával. A keletre vezető átjáróhoz (az egyetem felett) legalább három lövegtornyot állíts, és persze építsd meg az időjárástornyot és mellé az üzemet. Amint mindezekkel végeztél, és a mérnökök is elkészülnek, jöhet a tavasz!

Az utolsó etap rád van bízva. Az ellen megindul keletről, az első hullámot a tornyaid visszaverik, ezután az ostromágyúkkal bontsd le az ő tornyait, és nyomulj át a sereggel. Ha fent leírtakat követted, a türkiz sereg délről szintén támadást indít, ez megosztja a barnákat, és neked némi esélyt ad a frontális támadásra. Aki egyébként türelmes és taktikus, egy kisebb csapatot, egy-két ágyúval még a tavasz előtt levihet a türkizekhez, és velük együtt átnyomulhat, ekkor például el se kell vinni Arit és Helias-t, ők segíthetnek ennek a szárnynak. A lényeg az ellenséges erőd lerombolása.

Kerberos, a főgonosz alvezére megadja magát – mint kiderül, a ficko Helias fia, és felajánlja, hogy elvezeti hőseidet ahhoz a cucchoz, amit keresnek. Nyilvánvaló, hogy ez semmi jóhoz nem fog vezetni, de Darióék nem járnak moziba, úgyhogy rábólintnak az alkura. Tereld a királyfit és a többieket a megjelölt pontra, északra, és lehet pihizni, szükség lesz rá.

12. Cloudy Mountains

Őszintén irigylelek, Kedves Olvasó, hogy eme sorok olvasása árán megkíméled magad egy hatalmas szívástól! A küldetés ugyanis sétagalopp, ha tudod, mit kell tenni, különben oboa a köbön. Azok számára, akik a (ki)szív... bocs, a kihívást szeretik, a fejezet végén leírom a nehezebb utat is, mondjuk én ezt elpasszoltam, de hát öreg vagyok én már ehhez...

Miután Pilgrim felrobbantotta az akadályt, Leonardóval beszélhetsz, aki vázolja a tényállást: a kegytárgy, mit keresel, északon, a vörösöknél van, oda csak a befagyott folyón át juthatsz; ő szívesen átadja az időjárás-buheráláshoz szükséges két tervrajzot, ám csak akkor, ha bebizonyítod képességeid: összehozol 100 munkást (ebbe sem a katonák, sem a jobbágyok nem számítanak bele), vagy építesz még egy városközpontot. Ên már szívesen megrugdosnám a vén kecskét, de sajnos ő diktálja a feltételeket.

Nos tehát kaptál egy kastélyt, picit feljebb egy városalapot. Sok átjáró van lezárva, ezek közül egyelőre csak az északra, Leonardo műhelyéhez vezetőt nyisd meg, a többit ne bántsd. A központtól balra van pár nagy szikla, robbantsd fel ezeket is, egyik alatt kincsesláda. Kezd meg a termelést szép nyugodtan. Rengeteg agyag és kő van, előbbiből egy bánya nyugaton, egy a feltaláló viskója felett, utóbbiból a központ felett (ezt a hármat robbantani kell), egy Leonardo alatt, egy pedig az erőd mellett. Kezdd meg a szokásos „nagyrutint".

Nyugatra találsz egy fickót, felkiáltójellel, egy elzárt rész előtt. Összes hősöddel menj ide, robbantsd fel a sziklákat, és hatolj be. Pár csapat ellenség lesz, nem lehet probléma, ha jól használod a képességeket, Kerberos „Aura of Fear" mókája igen hasznos, a többiekét már ismered. Egy csapat rögtön a bejáratnál van, a sátrukat is nyomd le, egy pedig délen, itt a kőtornyot kell lebírkózni. Nyugatra egy kereskedőt találsz, aki re-

mek ajánlatot tesz: 2-2000 agyagért 1500-1500 ként és vasat ad. Ez kulcsfontosságú!
Ez a rész hatalmas erdőt rejt, úgyhogy vagy 10-12 munkással állj neki a fakitermelésnek, és tempósan fejlessz. Építs egy piacot – sajnos sem ként, sem vasat nem vehetsz, no ugye, milyen hasznos a boltos úr! Nyugodtan termeld ki a szükséges agyagmennyiséget, ha kell, vegyél hozzá, például fáért, az van dögivel. Katonai téren elég csak a kaszárnyát kimódoltatni, 2-3 kardos csapat biztosítékul elég lesz a továbbiakra, semmi másra ne ruházz be, ugyanis nem fogunk harcolni! Ami viszont fontos, az a kémia kifejlesztése a Metallurgy szintre, hogy tudj lövegtornyokat szerkeszteni. Amint ez megvan, mehetnek a tornyok keletre, nem messze a központodtól, a sziklagát mögé. Egy sorba megy három, kettő mögéjük, egy fel északra, a hegytetőre. Ezek közül a két első szélsőt és a magasan levőt érdemes feltolni ágyúsra, egyelőre kb. ennyire lesz elég a kén. Most jön a nagy rohanás!

Állítsd összes hősöd a tornyokhoz, és melléjük három-négy jobbágyot. Amint szabad a pálya, Dariót és a pórokat heves malacvágtában tereld keletnek; lesz egy fickó, aki megmutat egy városközpontot, majd tovább jobbra, míg elérsz egy türkiz városkába, itt találsz egy elöljárót. Ő azt kéri, hogy díszíts fel városát. A szökőkút köré kell négy díszítőelem; egyik legyen egy bármilyen szobor, a többi, amire alapanyagod van, virág, szélkerék, mindegy, négy legyen. Ha ez kész, a jóember kinyitja az említett központhoz vezető kaput, félúton visszafelé, és délnek. Hőseiddel rohanj oda, rombold le az épületet, ha van, akkor a katonákat is, és gyorsan a munkásokkal ácsold oda a sajátodat. Ebben a pillanatban Leonardo becsekkol, és átadja a két tervrajzot. Szaladj haza!

Építsd meg a két épületet. A toronyhoz kénre van szükség, én nem javaslom a bányaépítést (van pl. egy a sziklákkal elzárt részen, a keleti kijárattól picit jobbra és fel), mert az felhívja magára a figyelmet, és tuti, hogy megtámadnak. Inkább az összes jobbággyal menj a türkiz városhoz, a templom előtt fel északra, itt is van egy bánya, de elég, ha az érceknek állsz neki

TUDTAD-E?
Használd ki az időjárás-változtatás előnyeit! Esőben az íjászok, ágyúk és tornyok látótávolsága csökken, a hó (hideg) negatívan befolyásolja a telepesek termelékenységét.

csákánnyal, tucat emberrel hamar összejön a mennyiség. Mindeközben be kell szerezned 20 ezer tallért. Legegyszerűbb, ha a piacon teszed ezt meg, itt jön be megint a fa, ugyanis ez a legjobb csereáru, nekem 5000 pénz kellett még, ehhez 3580 fa elegendő volt (a többi 1:1-ben ment). Közben persze tartanod kell a barnák rohamait, de nem lehet probléma, az ágyús tornyok jól lefogják őket, és hőseid is besegítenek (Pilgrim automata ágyúja megint hasznos lesz!).

A zárójáték egyszerű: amint a mérnökök előkészítették a masinát, mehet a tél, és jön egy mozi, két javaslattal: vagy lerohanod a rettentően felturbózott piros sereget (átjáró Leonardo műhelyétől keletre), és lerombolod a katedrálisukat, vagy fizetsz nekik 20 ezer tallért a kegytárgyért. Gondolom, nem kell mondanom, mit választottam... A cucc a tiéd, Kerberos egyelőre okés, mehetünk Mordred bácsit meglátogatni.

Nos, azoknak akik megpróbálják a csépelést, íme: a keleti átjáró szabaddá tétele után rögtön délnek indulva találsz egy vasbányát, amellyel nem érdemes foglalkozni, mert szinte ki lesz merítve, mire odaérsz, ám egészen lent, délnyugaton, egy sziklával elzárt részen hatalmas vaskészlet vár. Itt nekiállhatsz termelni, közben északon, a fent említett két helyen a kéntermelést kell felfuttatnod, az ágyúk miatt. Hogy ezt a két bányát (plusz az új központot!) hogyan véded meg hadsereg nélkül, az a feneség az egészben; nyilván ha sikerül kellő számú ágyút összehozni, felmorzsolhatod a barnákat pár nap alatt. Ha nekik vége, nyugodtan megépítheted a maradék nyersanyagból a seregedet, és ekkor a pirosok lerohanása gyerekjáték.

13. Evelance

Képlet, mint fent: ha nem tudod, mit kell tenni, nagy cumi; ha tudod – nos, akkor is, csak kisebb... A nyitómozik után kapsz mindenféle feladatot, többek között, hogy látogasd meg a keleten lévő türkiz város elöljáróját – ne tedd ezt, mert baj, csőstől. Helyette szép nyugodtan építsd ki rettentő városod. Van egy működő agyagbánya. Bár ettől felfelé, északnak van egy gödör is, ezt ne bántsd, mert a leglényegesebb szabály: *ne menj közel az ellenséghez,* ez kb. a legfelső ostromtorony feletti platótól számít. Egészen délen találsz egy vasércelőhelyet is, és fa is van dögivel. Mivel van egy jó kezdőkészleted, megépítheted az iskolát, leszórhatod a téglaégetőt, majd a fűrésztelepet – úgy másfél tucat jobbágy segítsen be kézzel a szükséges anyag előteremtésébe.

Közben Darióval elmehetsz az említett felső toronyhoz, és ez mellett az úton északnak, belefutsz két kőfejtőbe (egyelőre hanyagold), és nyugatra Leonardóba. Ő is szívességet kért, ezt viszont tedd meg: megnyitja a kaput, Pilgrimmel és pár jobbággyal indulj el a sziklaperemen nyugatnak, találsz két kéngödröt, majd a sziklanyelvet megkerülve még kettőt. Ezeket robbantsd be, és építs rájuk bányát; nem a sajátjaid lesznek (sajnos), tehát farm és ház nem kell. Ha megvan, jöhet a kőfejtés.
A kapu ezen oldalán, illetve kint, az előbb említett két kőfejtőt fogd termelésbe. Fontos, hogy ide hozd fel hőseidet, mert itt már várható az ellenség megjelenése. Nagyon gyorsan módold ki a „Gear Wheel"-t, és ide, a plató szélére még mehet egy ostromtorony fedezéknek. És akkor jön a nagy levegő!

Indulj el a hősökkel és legalább nyolc munkással keletnek, majd az első elágazásnál fel, északnak. Találsz egy sáncot, mögötte négy ostromtornyot, melyeket ha Darióval megközelíted, a tulajdonodba kerülnek. Amilyen gyorsan csak tudod, a nyilvánvaló két helyre, északra a kerítés mögé építs két tornyot, a keleti, picit magasabb placcra még kettőt, és ezeket fejleszd fel. Négy munkást tarts itt, keleten vághatnak fát, ők majd arra kellenek, hogy a sérült tornyokat megjavítsák – ugyanis ettől a pillanattól kezdve kitör az őrület, és az ellenség északról, folyamatosan zaklatni kezd. Kezdetben a tornyok és a hősök állják majd a rohamot, de érdemes pár kardost és dárdást is melléjük állítani. A maradék munkást most küldd le délkeletre, ott lesz egy központalap, építsd ki, ezzel a létszámgondod enyhülnek.

Dariót most indítsd el keletnek. Közben ami tornyot látsz, cserkészd be, bár ezeknek sok haszna nincs, és nem is érdemes őket védeni. Az egyik elágazónál fogsz találni egy embert, akivel beszélhetsz; elküld egy templomromba, innen megláthatod, hogy Kerberos áll a várkapuban – árulása bizonyítékot nyer (és egy láda is van itt). A keleti városban lévő régens (egészen a szélen van) elmondja, hogy lányát elrabolták, és kéri, szabadítsd ki, plusz kell építened egy katedrálist a délkeleti sarokba – ide viszont csak jégen juthatsz át. Most sétálj vissza a többiekhez.

Komolyan feszülj neki a hadsereg gyártásának. Idejekorán fejleszd fel a városközpontokat, hogy legyen helyed, és a másféltucatnyi jobbágyot állítsd rá a Leonardótól nyugatra lévő kénbuckák kicsákányozásának, plusz építs piacot, hogy a felesleges holmit elboltolhasd – rengeteg kénre lesz szükség! Teljesen ki kell módolnod a kémiát, és amint tudod, a kis sáncon lévő összes tornyot építsd át ágyúsra, ez egy kis egyensúlyt teremt, bár ez röpke. Bevallom, az öntödével nem sokra mentem; bár kétszer is lesz ostromhelyzet, egy tucatnyi felturbózott lovasnak nem probléma pár lövegtorony szétverése, így a legjobb befektetés még mindig a nehézlovasság. Amint a lövegtornyok kiépülnek, legalább 4 egység lovas mindig álljon bevetésre készen a sáncon, a hősök keze alatt!

Építsd meg a labort valahol, majd a fejlesztések után az időjárás-épületeket, közben maximáld az egyetemen a közösségi vonalat, azaz a „Libraries"-ig. Ha ez megvan, Dariót, Pilgrimet és négy munkást küld le a szigethez, rendelj telet. Odaát van egy bátyó, aki elmondja az álmát, egy láda, no és két vasércgödör, eldugva, robbantsd be őket a törpével. Ő és királyfi mehet vissza az övéihez, a munkásokkal viszont a megjelölt helyre építs kápolnát, majd ezt fejlesz fel maximumra, katedrálissá, építsd ki a városközpontot, és állítsd munkába a két vasbányát. A papoknak nem kell ház és farm, mert amint kész a fejlesztés, a türkizek tulajdonába kerül az épület (és jön egy mozi).

Most szedd össze a rettentő sereget. Én egy féltucat nehézlovast rántottam össze, majd Erec vezetésével megrohamoztam a megjelölt helyet, a kisasszony várbörtönét, nem nagy véderő, de arra kell figyelned, hogy amint a torony leomlott, tépj el onnan, mert a túloldalról ágyúval lőnek. A csaj kéri, hogy kísérd haza, tedd ezt meg, és kapsz kétezer tallért, plusz hazafelé visszamehetsz az előző helyre, hisz a torony helyén, és jobbra a temetőben is egy-egy láda.

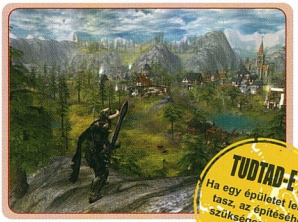
A zárófeladat következik. Darióval ismét meg kell látogatnod Leonardót, aki átküld egy szekérderék puskaport Evelance városába, ahol átrobbantják az északra vezető átjárót. Kapsz itt egy kaszárnyát és egy íjászképzőt, mondjuk én ezzel nem sokra mentem – helyette idehoztam egy tucat lovast, Erec-et és Helias-t az aurájuk miatt, aztán Isten neki, fakereszt. Egyetlen nevetséges kis csapat lesz odafönt, és hat lövegtorony. Ha mind elesett, rombold le a várat is, és tiéd a kincs. Örülünk!

14. Wastelands

Ez a feladat elég egyszerű, de rengeteg időre és türelemre lesz szükséged. A felállás a következő: van négy falu, melyet meg kell győzni, hogy csatlakozzanak hozzád, különféle feladatok teljesítésével, egyiket csak jégen fogod elérni. Támadós ellenség nincs, egyetlen erő van, amelyet ostrommal kell felmorzsolnod – itt viszont az a csavar, hogy egy szem városközpontod van, ne is keress többet, mert nincs, és ebbe a 125-ös számba, a munkásokkal együtt nem sok haderő fér. Épp ezért azt javaslom, ebben a feladatban hanyagold a 2 helyet elfoglaló lovasokat, a meglévő barakkot és íjászképzőt fejleszd fel, és a talpasok felszerelését finomítsd (kovács, fűrészüzem).

Az első szakasz ismét a nyugodt termelés. Minden nyersanyag helyben van: a városfalon belül, délre kőfejtő, kívül, nyugatra agyagbánya, lent, DNy-ra a temető alatt kéngödör (robbantós), DK-re pedig vasércelőhely, fa meg mindenhol. Nyugodtan termelj annyi jobbágyot, amennyit bírsz, akár 20-25 is mehet, írtsák az erdőt a városon belül majd kívül, aztán ami van csákányos nyersanyag, essenek annak neki. Nagyon fontos, hogy az iskolában *maximumra kell fejlesztened az építési vonalat* (Architecture), és szintén ajánlott az alkímia is, mert helyhiány ide vagy oda, a talpasok mellé mindenképp kell pár ostromágyú. Közösségben elég eljutni a piacig, katonai téren pedig max. a taktikáig, mert lovasokra nem lesz szükség. Minden termelőüzemet állíts csatasorba, turbózz fel mindent.

Közben Darióval pár embert meglátogathatsz. Az első nyugatra, a temetőnél vár, aki megmutatja a nyugati várost, melyet a víz elszigetelt.



TUDTAD-E?
Ha egy épületet lebontasz, az építéséhez szükséges nyersanyagok fele "jóvá írásra kerül".

A következő a keleti kaputól nem messze egy jobbágy, aki a keleti város segélykérő üzenetét közvetíti – a barnák elkaptak egy kisebb sereget, ha kiszabadítod őket, a tieid (ide kell majd az ostromgépezet). Végül a harmadik János bácsi, a pap, az Y-elágnál balra fel, a jóember 2000 tallér fejében telet szolgáltat. Erre még visszatérünk – az viszont fontos, hogy majd neked is kell masina, tehát *építs labort és hajts végre ott is minden fejlesztést, de a két időjárás-épületet még ne húzd fel (helytakarékosság)!*

A piac segítségével állíts be egy ideális egyensúlyt. Vasból és kénből legalább 4000 legyen kéznél, kő, fa és agyag 2-3000 körül, pénz pedig dögivel (6-8000 közelében). Ha ez kialakul, küldj el minden (!) jobbágyot, bontsd le a piacot, és amint minden fejlesztést végrehajtottál, a többi helyfoglalót is: egyetem, üzemek, fölös farmok – gusztustalan csirke-technika, amikor lebontjuk a tábort és a pénzen mamuttankot vásárolunk á la C&C, de ha egyszer a tervezők rákényszerítenek... Építsd meg az öntödét, és gyárts tankot. A szanálós megoldással nekem a 125-be belefért négy (!) ostromágyú, öt fattyúkardos csapat, két hosszúíjas válogatott, no meg a kezdésnek adott alabárdosok. Ezekkel az erőkkel vonulj nyugatnak. Érdekes módon engem nem támadott meg az ellenség, úgyhogy az első védelmi kört nyugodtan bontsd meg az ágyúkkal, előbb a falakat, majd mögötte a tornyokat. A belső udvaron viszont már lesz ellenállás, vigyázz az ostromgépekre, ez a sereg képes felmorzsolni az ellenséget. Pucolj le minden épületet, és csak ha tiszta a terep, lődd vagy verd szét a „börtön" falát, és sétálj be a csapathoz Darióval. Tiéd egy-egy csapat kardos, alabárdos és íjász, plusz négy jobbágy.

Bár ezen a fertályon találsz nyersanyaglelőhelyeket, ezekkel már nem kell foglalkoznod, a nehezén túl vagy. Innen jobbról kerülve minden egységeddel nyomulj fel északra, a türkizekhez, és beszélj a megjelölt jobbágygyal. Azt kéri, hogy építsd újjá a falut pár látványos vityillóval. Pontosan 6 házat (House, azaz a legmagasabb, 3. szintű lakóépület!) kell felhúznod, a templom alatti placcra elférjen ót, az erőd fölé a hatodik. Ha minden baba, *az egész város a tiéd!* Fejleszd fel a központot; ne törődj azzal, hogy egyszerre 80 éhes száj jelenik meg, fölösleges farmokat építeni, bár ha van időd és anyagod, megteheted, hiszen nagyon nincs már szükség több katonára.

Épületek

Épület, 1. szint	Feltétel	Épület, 2. szint	Feltétel	Épület, 3. szint	Feltétel	Megjegyzés
Nyersanyag-kitermelés						
Clay Pit	-	Clay Gallery	Gear Wheels	Clay Mine	Chemistry	Agyag
Iron Pit	-	Iron Gallery	Gear Wheels	Iron Mine	Chemistry	Vas
Stone pit	-	Stone Gallery	Gear Wheels	Stone Mine	Chemistry	Kő
Sulphur Pit	-	Sulphur Gallery	Gear Wheels	Sulphur mine	Chemistry	Kén
Nyersanyag-feldolgozás						
Brickmaker's Hut	Construction	Brick-works	Alloying	-	-	Agyag
Smithy	Alchemy	Black-smith	Alloying	Finishing Smithy	Metal-lurgy	Vas
Stonemason's Hut	Gear Wheels	Mason's Shop	Chain-Block	-	-	Kő
Alchemis-t's Hut	Alchemy	Labo-ratory	Metal-lurgy	-	-	Kén
Sawmill	Construction	Lumber Mill	Chain-Block	-	-	Fa
Közellátás						
Hut	-	Cottage	Construc tion	House	Architec-ture	Lakóépületek
Farm	-	Mill	Gear Wheels	Estate	Architec-ture	Élelemtermelés
Közösségi épületek						
Bank	Printing	Treasury	Libraries	-	-	Vagyongyara-pítás
Chapel	Literacy	Church	Printing	Cathedral	Libraries	Templom, hangulatjavítás
Storehouse	Literacy	Market-place	Trading	-	-	Tárolás, kereskedés
Központi épületek						
Keep	-	Stron-ghold	-	Fortress	3 feldol-gozó	Főhadiszállás
Village Centre	-	Town Centre	Literacy	City Centre	Trading	Település-központ
Speciális épületek						
College	-	University	4 tech-nológia	-	-	Fejlesztés
Weather Tower	Weather Forecast (Alchemist 's Hut)	-	-	-	-	Időjárásvál-toztatás
Weather Plant	Meteo-rology (Alch. Hut)	-	-	-	-	Előbbi előkészítése
Katonai épületek						
Watchtowe r	Construc-tion	Ballista-tower	Gear Wheels	Cannonto wer	Metal-lurgy	Védőtornyok
Barracks	Consc-ription	Garrison	Chain-Block	-	-	Gyalogság
Shooting Range	Standing Army	Archery	Chain-Block	-	-	Íjászok
Enclosure	Tactics	Stables	Horse Breeding	-	-	Lovasság
Foundry	Metallurgy	Cannon Factory	Che-mistry	-	-	Ágyúk

Aki akar egy kis hadakozást, és a végjátékot megkönnyíteni, menjen ki a falutól nyugatra,

majd le délnek. A térkép közepén van egy kis félsziget, ellenséggel, mely majd a tél beálltával megrohamozza városod, ám ha most eliminálod, ettől a gondtól is megszabadulsz – az átjárót oda innen éred el. Nagyon vigyázz, igen kemények a fiúk, az erődből félpercenként egy ágyúval és lovasokkal megtámasztott sereg másik elő. Megoldás lehet persze, ha idefent most megépíted a lovardát, és képzel lovasokat, hiszen helyed már van, négy ostromágyúval és esetleg kettő-négy bronzágyúval viszont nagy baj biztos nem érhet. Ha az erőd elesett, a nagy bulinak vége.

Küldj le, délre mindenkit. Építsd ott meg a két időjárás-épületet, a csapatokat és hősöket pedig tereld a temetőn túl a folyó partjára, és várd meg, míg a mérnökeid beizzítják a gépeket. Fontos tétel következik: ekkor *János barátot kérd meg a télre* (F3, pipa, 2000 tallér)! Amint szabad az út, mindenkit terelj át a szigetre, és oszd el az erőket az északi és keleti oldal védelmére, mert a vörösök hajlamosak átcsámpázni. Dariót viszont zavard a térkép bal szélére, majd az itteni ösvényen fel az északnyugati, utolsó városba. Az elkerített fa körül találsz egy embert, beszélj vele – esőt kér. Most válts át időjárás tornyodra, és jöhet az égi áldás. Amint az első cseppek eleredtek, jön a mozi és az örömmámor. (Megjegyzés: akinek nem volt elég a harcból, alternatív megoldásként lenyomhatja a vörösöket is, bár elég szép erődítményük van, de mindez csak bónuszfeladat – viszont az utolsó meccsre jó bemelegítés!)

15. Battle Of Evelance

Jön a végső csata – türelmes, építgetős, csak a végén durvulós, ha jól csinálod. Bevallom, ennél a küldetésnél az eddigieknél is jobban elbizonytalanodtam, hogy vajon az én verziómnem teljes, vagy csak nem értettem tisztán a fejlesztők csavaros

észjárását. Ezt máris érthető lesz a tények ismeretében. A bal felső sarokban van a bázisod, a jobb alsó térfélen teljes egészében az ellenséges erődrendszer. Ha Darióval kisétálsz a keleti kapun, eljutsz egy néma tudóshoz, aki 5000 tallér fejében nyarat csinál. Nos, itt jön a bibi. Engem ugyanis egyáltalán nem ért támadás K-DK-ről, a jégen át, csak és kizárólag délről, ott meg föld van, tökmindegy, milyen évszakban járunk, átjárható. Ráadásul az erősítésed is északról érkezik majd, és ők csak a jégen tudnak eljutni hozzád. Tehát az én véleményem e verzió szerint: pénzkidobás, felejtsd el!

Mint említettem, az ellenség délről fog nyomulni. Az összes hőssel menj le erre, eljutsz egy lekerített táborig, ahol Leonardo és még két koma kempingezik. Beszélj mindháromval; a feltaláló 1000 tallérért megmutatja a vidéket, a másik emberke ugyanennyi pénzért egy hátsó bejáratot propagál, a harmadik, és ez a legjobb, 5000 pénzért 3 vasággyút ad, ami egyelőre jól fog jönni, vedd meg. Eddigre fejleszd ki a „Gear Wheel"-t, és hozz le sok munkást. A sátortábor feletti részre pakolj le öt tornyot, ezeket kell hamar felturbózni ostromlóra, aztán majd lövegesre. A most vett ágyúkat állítsd mögéjük, a hősökkel, és majd a közben befutó erősítéssel, plusz pár kardos katonával, ide építhetsz egy barakkot.

Ha ezt az alsó fertályt lefojtod, viszonylag békében építkezhetsz. Az északi sziget teljes biztonságban van, a raktárt építsd át piaccá (esetleg érdemes még egyet mellétenni), pakolj le téglaégetőket, és ettől északra találsz egy kőfejtőt is. A nyugati városrész alatt újabb kőbányát építhetsz, és ettől délre egy vasércletőhely is van. Ként is találsz, a szigetről délkeletre indulva, egy sziklakaréjban, fa meg akad mindenhol. Az alsó részen, ahol a tornyokat javasoltam, egy városközpontot is megépíthetsz, ez fölött van egy kiugró földnyelv, itt elfér egy önföde és valami katonai létesítmény. A nagy íjedtségre tekintettel mindenképp javaslom a nehézlovasságot, mert sűrű lesz a vége!

TUDTAD-E?
Tisztjeid öt szinten fejlődnek a csatában, ezáltal emberek lesznek, az újaszok továbbra is lónek, önmaguk pedig "öngyógyulnak".

Mindent fejlessz fel, akár 25 jobbágy is nekieshet a termelésnek. Pénzt, vasat és ként kell a végére sokat összekaparnod, hogy tudj sereget gyártani. Kereskedj, a fa és az agyag jó cserealap. Amint elkezdődik az alku, a templomban nyomd meg az utolsó (Collect) ikont, ez a harangzúgás serkenti a fiúkat, gyorsabban létrejön az üzlet.

No most akkor a támadásról. Ennek két szakasza van: először el kell foglalni a hegy lábánál, középen lévő jól védett placcot, ennek erődjét lebontva nyílnak meg a felső rész kapui. Oldalról, nyugatról érdemes támadni, itt egy könnyen lemorzsolható telep van, ráadásul központtal, és akár áttelepíthető ide a lovagképzőt és az öntödét is. A középső, említett rész igen kemény, itt komoly veszteségeid lesznek, de a „sok lúd disznót győz" alapon megoldható. Ha leromboltad az erődöt, jön egy mozi, és a térkép jobb alsó sarkából egy komoly erősítés, négy ostromágyú és jó pár lovag. Velük innen, keletről kell támadni, ez az oldal picit gyengébben védett, így az ágyúk segítségével könnyebben bejuthatsz, majd fent indulj el nyugatnak, és ugyanekkor lentről, az előző telepről is indíts frontális lerohanást. Ha az erődöt lebontottad, jön a nagy összeborulás, fanfárok, népünnepély, a jó elnyeri jutalmát: a királyságot, a szép hősnő hószín kacsóját s csatolt részeit, „és boldogan éltek, míg egy szép napon..." - de ezt majd a következő részben.

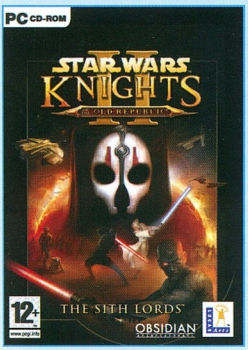
](redenc

STAR WARS

KotOR II: THE SITH LORDS

Az űrhajó szelte a csillagos eget, ám hirtelen történt valami. Nem emlékszem pontosan, hogy mi, de az biztos, hogy nem számított rá senki. Bárcsak a múltamra is így emlékeznék … Arról viszont tökéletesen tiszták az emlékeim, hogy egy Kolto-tankban tértem magamhoz, egy teljesen ismeretlen űrállomáson.

- **CD Link: Háttérkép**
- **Fejlesztő: Obsidian Ent.**
- **Kiadó: Activision**
- **Megjelenés: 2005. február 11.**
- **Kategória: RPG**
- **Honlap: www.kotor2.com**



2003. vitathatatlanul a nagysikerű K.O.T.O.R. éve volt. Komoly eladásokkal büszkélkedhetett Xboxon, és PC-n is, a játékosok és a szaksajtó is imádta, több helyen az „Év RPG-je" díjat is megkapta. Elégedetten dőltek hátra mind a Lucasarts, mind a Bioware dolgozói: nem akármit tettek le az asztalra. Bizony, az első rész kimondatta velem azt, amit az elmúlt évek során csak gondolni mertem: a Star Wars játékok ismét régi fényükben tündökölnek. Már nem kell emlékeznünk a kínos Force Commanderre, a Yoda Stories-ra és egyéb förmedvényekre. Itt vannak az SW programok új generációi, melyek kárpótolnak minden régi sérelemért! A K.O.T.O.R. II-t nem a Bioware, hanem az Obsidian fejlesztette. Ez ne adjon senkinek okot a pánikra, hisz ennél a cégnél van Feargus Urquhart, akinek nevéhez olyan játékok fűződnek, mint a Baldur's Gate, az Icewind Dale és a Fallout. Ez önmagában is elég lenne, de mondok még jobbat: a cég alkalmazottainak több mint fele volt Black Isle-munkatárs, a többiek pedig a Troikától, az EA-től és a Blizzardtól mentek át hozzájuk dolgozni. Ez mindjárt más megvilágításba helyezi a dolgokat, ugye? Ha a BioWare bízott az Obsidianban, akkor nekünk is úgy kell tennünk, elvégre láthatóan igen profi csapat kapta meg a munkát.

Nem is csalódtam a folytatásban. A játékmenet isteni, rengeteg új elemet szőttek bele, hogy még élvezetesebb legyen. A hangok és zenék még mindig a mesterművek, bár a grafika az Xbox hardverének korlátai miatt már nem éppen korszerű, még mindig kifejezetten szépnek mondható. Túl sok helyem nincs ömlengeni a Sith Lords-ról, képzeljetek ide minden eszetekbe jutó játékelemet; az én véleményem: le a kalappal!

TUDTAD-E?
Az erő sötét oldalán járva nem csak a gondolkodásmódunk, de fizikai megjelenésünk is megváltozik!

Csapjunk is a galaktikus lecsóba. A K.O.T.O.R. II elején van egy prológküldetés, ahol T3-M4-gyel kell akcióznunk egyet az Ebon Hawk fedélzetén, azonban ez olyannyira bevezető jellegű poroszkálás, hogy kár szót pazarolni rá. Mindenkinek első nekifutásra sikerülni fog. Amennyiben mégis problémánk akad a teljesítésével, úgy akármikor átugorhatjuk, következmények nélkül.

PERAGUS II

Markoljuk meg az egeret, mert karakterünk irányítása a kezünkbe zuhan. Nézzünk körül, próbáljunk meg rájönni, merre is vagyunk. Menjünk át a következő helyiségbe, ott hekkeljünk meg a komputert, és gondolkodjunk azon, hogy is kerültünk ide. Rohanjunk át rögtön a hullaházba, ahol a halott férfitól elvehetünk egy plazmafáklyát. Ez felébreszti a másik „halottat". Neki Kreia a neve, és egy idős Jedi asszony. Csevegjünk vele keveset, majd vegyük az irányt a füstölgő ajtó felé. A frissen felvett fegyverünkkel zúzzuk szét a meghibásodott kaput. Vegyük el a kardot a testtől, ezzel már versenyképesebb ellenfelek lehetünk. Romboljunk tovább egészen a mágnesesen begyógyult kapuig. Közben összeakadunk pár meghibásodott bányászdroiddal, de frissen szerzett pengénk úgy vágja őket, mint fénykard a vajat. A közelben van egy biztonsági terminál, bütyköljük meg, majd folytassuk utunk. Nem tévedhetünk el, csak a nyitott ajtókon kell átsuhannunk. A folyosókon addig trappoljunk, míg el nem érünk az Adminisztrációs helyiségbe (a térképen automatikusan jelölve van minden fontosabb helyszín). Hekkeljük meg a számítógépet, ez kinyitja a cellák ajtaját. Rohanjunk oda, engedjük ki Attont (megrögzött Carth Onassi imitátor). Gyerünk vissza a terminálhoz, be-

Prestige osztályok

Egy idő után még tovább kamatoztathatjuk tehetségünket. Dark Side-Light Side karaktertől függően specializálódhatunk a 15. szint után.

Jedi Weapon Master – Sith Marauder
Ezek a karakterek a fegyverhasználat igazi, kihívhatatlan mesterei. Közelharc során plusz erőt és védekezési pontokat kapnak, ami elősegíti a nagyobb sebzést, és a hatékonyabb védekezést. A Sith Marauderek megkapják a Fury képességet.

Jedi Watchman – Sith Assassin
Ez az arany középút a Prestige osztályokban. Annak való, aki nem szeretne alulmaradni közelharcok során, de ugyanakkor nem is akarja feláldozni az erő-használat széles skáláját.

Jedi Master – Sith Lord
A Jedi Consular karaktereknek beállítottságuktól függően ezeket kell választaniuk. Az erő-használat maximalizálódik, csapattársainkat képesek leszünk jobban meggyőzni, és harcban erősíthetjük is őket. Eme osztály segítségével könnyebb őket Jedivé alakítani.

szélgessünk a férfival, vegyük rá, hogy odaengedjen minket. Használjuk a gépet, és a kommunikációs rendszer segítségével teremtsünk kapcsolatot T3-M4-gyel.
Fényes droidkasztnink irányítása immáron a mi kezünkben van. Fedezzük fel a terepet, majd gördüljünk le a lejtőn balra, egészen addig, míg el nem érünk a hibás droidhoz. Itt szedjünk fel minden érdekes dolgot. Vissza oda, ahol először átvettük a kis droid irányítását. Innen guruljunk fel az emelkedőn, ennek tetején egy aknával robbantsuk be a szorult ajtót. Itt bent összeszedhetünk pár alkatrészt, ami ahhoz kell, hogy megbütyköljük azt a terminált, ami elválaszt minket és az Ebon Hawkot. Miután megbütyköltük, hajtsunk a Fuel Depot immáron nyílt ajtajához, gördüljünk át. Itt gyilkoljunk droidokat, és használjuk a terminált.
Most a kis robot van bajban... Na szép. Nincs sok választásunk az útvonalakat illetően, irány a frissen kinyílt ajtó.
Ezen az ösvényen haladva hamar találhatunk pár dízájnos ruhát eddig félmeztelen karakterünk számára. Így már mindjárt jobb. Hamarosan elérünk a bányászalagutakba, de semmi probléma, Atton rádión folyamatosan osztja majd az észt. Mikor egy gázokkal megtelt folyosóhoz érkezünk, kapcsoljuk be a Telos-i bányászpajzsot (100%, hogy találunk valamelyik droid roncsai közt), és akkor nem sérülünk majd az átkelés során. Minden út a központi számítógéphez vezet, amely segítségével kikapcsolhatjuk az energiamezőket. Ez ránk szabadít ezer robotot, de megnyitja az utat a turbóliftheZ! Miután kiduhajkodtuk magunkat itt, irány a lift!
Ezen az új szinten rögtön találkozunk egy droiddal, aki szinte teljesen úgy néz ki, mint az előző részben a HK-47-es bérgyilkosrobot. Ez ugyanaz a modell, mindössze ez itt protokollfeladatokat lát el. Beszélgessünk vele, faggassuk ki arról, mi történt a bányászkolónián. Fél-készséges robotcsevely után megtudjuk, mit kell tennünk. Van egy zsilip, ami kivezet a hideg űrbe. Ezt csak úgy lehet kinyitni, ha a megfelelő ember a megfelelő dolgot mondja, magyarul hangérzékelős. Mivel halott a „megfelelő" ember, ezért fel kell kapnunk a közeli szobából a „Sonic Imprint Sensor"-t, és ennek segítségével össze kell gyűjtenünk három hangmintát a tőlünk lévő terminálokon megtalálható logfájlokból, és a HK droidtól. Ha ez megvan, nyílik a zsilip. Nem molyoltam a hangok összeszedésével, egyszerűen szétörtem a számítógépet, és láss csodát: így is kinyílt az ajtó (ez persze alternatív megoldás)...
Kapjuk fel az űrruhát, és ballagjunk ki az űrbe. Egyenes az út, kocogjunk, míg a cutscene elő nem jön. Ezután haladjunk tovább, a bányászok szállására. Először az Étkezde körüli szobák egyikéből kapjuk fel a légzőkészüléket, majd irány a nyugati hálókörlet. Itt a bejárathoz közel eső egyik holttestnél egy hololog található, ezt vegyük el, és használjuk a terminált. A keleti körletben két hololog lesz, melyek szintén kellenek majd egy rejtvényhez (illetve nem, mert megmondom a megoldást...). Az étkezdéből

TUDTAD-E?!
A játék végigjátszható 20 óra alatt, úgy, hogy végigrohanunk rajta. Ha azonban minden kis mellékküldetést és titkot is fel akarunk deríteni, akkor bizony 50-60 óra szükséges a Sith Lords végigjátszásához!

nyíló egyik helyiség a turbóliftheZ vezet, amelynek az irányítója egy kódsorral van levédve. A lift kódja: 7– 5 – 13 – 17 – 3.
A vertikális transzporterrel vissza is huppanunk a szintre, ahol Atton van. Megérkezve Kreia rögtön csatlakozik a partinkhoz, és szintre is hozhatjuk azonnal, ezután odafutva a srách ő is csapatunk részévé válik. Kevés ideig tart a vigadalom, mert a HK robot felfedi valódi énjét, és céljait. Ennek nem örülünk, úgyhogy három az egy ellen felállásban intézzük el. Nem nagy falat. Irány a dokkolórámpa, a nemrégiben megérkezett hajó fedélzetére kell mennünk. Nyílegyenes út vezet a hajóhídhoz, úgyhogy rohanvást haladjunk arrafelé. Hekkeljük meg a navigációs terminált, innen robogjunk a mentőkabinokig, majd vissza oda, ahol kezdődött a pálya. Láthatatlan Sith orgyilkosok lesznek mindenfelé, úgyhogy kellő elővigyázatossággal kószáljunk. Innen indulj tovább a másik útvonalon, le a „Crew Quarter"-be. Nincs sok tennivaló, fedezgessünk fel, kukucskáljunk terminálokba, majd menjünk le a motortérbe. Egy rondaság hamar feltűnik, összevissza égett testtel, és goromba viselkedéssel. Valhetőleg egy Sith, lévén vörös fénykard zümmög a kezében. Kreia vállalja a konfrontációt vele, minket pedig

utunk folytatására bíztat. Nekünk az üzemanyag-vezetéken keresztül vissza kell osonnunk a bázisra. Fedezzük fel ezt a szintet is, és megleljük a kijáratot.
Mikor átérünk, találkozunk T3-M4-gyel, újraaktiváljuk, és hármasban roboghatunk tovább. A Fuel Depot egyik részlegében vagyunk, itt Attonnal hatástalanítsuk az aknákat. Muszáj, különben nem mehetünk tovább. A szerencsés aknakeresés után a turbólifttel emelkedjünk a dokkolóig. Itt a T3-assal használjuk a terminált, és nyissuk ki a hangárajtót. Rohanjunk is arrafelé, mikor elérünk a „gázos" helyzethez törjük darabokra a terminált, és folytassuk utunk. Itt az Ebon Hawk, az első részből ismert kedves űrhajó! Szálljunk be, és a lézerágyúval a Sith katonákat lőjük ki. Akik átjutottak a védelmi vonalainkon, azokat a hajó fedélzetén kell leküzdenünk. Szerencsére Kreia újból csatlakozik hozzánk. Beszélgessünk társainkkal, majd a hajón az egyik ajtót meghekkelve előtűnik a HK-47-es, sajnos használhatatlan állapotban. Menjünk vissza Attonhoz, és irány a ...

TELOS

Ezt a bolygót még az első játék során bombázta porig a Sith flotta, de azóta beindult az újjáépítés, és most a planéta körül keringő űrbázison vagyunk. Megvádolnak minket a Peragus II elpusztításával (félig jogosan), úgyhogy házőrizetbe kerülünk. A bérgyilkost, aki értünk jön üssük szét, majd a pihenésünk után a következő lakásban fogadjunk a telefonokat. Aki a Dark Side felé húz, az a Czerka ajánlatát vegye fontolóra, aki pedig Light Side-os, az pedig az Ithorianokét. Hamar kiszabadulunk a megfigyelés alól, úgyhogy fedezzük fel a terepet. A terminálokról letölthetjük a bázis teljes térképét, érdemes is. Most le kell rohannunk az „Entertainment" modulba, ahol a TSF-állomásról vissza kéne szereznünk az elkobzott cuccainkat. Lent, a Cantina előtt egy kis szóváltásnak lehetünk szemtanúi, segítsünk a bajbajutottnak Light Side pontokért! Irány a TSF-bázis. (A térkép a jó barátunk.) Beszéljünk a rendfenntartókkal. Közlik velünk, hogy ellopták az Ebon Hawkot. Ez aztán a jó hír... Markoljuk fel a felszerelésünket és döntsünk. A Czerkához, vagy az Ithorianokhoz húz a szívünk jobban. Választott oldalunk Citadel Station-i képviseletéhez rohanjunk oda, és beszélgessünk a főnökkel.
A végigjátszásban most a Light Side, az Ithorian vonalat követem.
Miután diskuráltunk az Ithorian bosszal, menjünk a Dock Module 126-hoz. (Egy transzport visz minket oda az Entertainment modulból.) Keressük meg az ácsorgó Ithoriant, duháljunk vele, és irány a hangár. Itt lőjük szét az orvul ránk támadó gonoszságokat, vegyük fel az elhullajtott cuccaikat, majd beszéljünk az ott álldogáló droiddal. Fogadjuk el a következő küldetést is, irány a Cantina. Beszéljünk a Luxa nevű nővel, ő be tud minket juttatni az Exchange-hez. A dumcsi után vegyük is az irányt az Exchange bázis felé, romboljunk be, és öljünk meg mindenkit, aki az utunkba kerül. Eljutunk a testőrökkel körülvett kisfőnökhöz. Őket is intézzük el, majd benéz Luxa, akit szintén tegyünk el láb alól. A hullák kifosztása után gye-

A karakterünk

Mélységesen ellenzem a karakterek automatikus generáltatását. Ez egy RPG, és az emberünknek azokat a tulajdonságokat kell hordoznia, amelyekkel mi szeretnénk felruházni őt. Amennyiben random pakoltatjuk a skill pontokat a gép segítségével, úgy akármilyen más akcójátékot is választhattunk volna, a generált emberke semennyire sem fogja viselni kezünk nyomát. Kezdjük a három alaposztállyal.

Aki a **Jedi Consular** karakterosztályt választja, az tisztában van az erő mindenhatóságával. Sokkal gyorsabban, és sokkal többet tanulnak meg az erőről, mint akármelyik másik Jedi osztály tagjai. A dolgokat az erő segítségével szemlélik, az vezeti őket és tetteiket. A csatatéren, közelharc során nem a leghatékonyabb karakter, viszont ha kísérői közt akad olyan, akinek fizikai ereje pótolja az övét, akkor rendkívül hasznos támogatást tud nyújtani!

Megeshet, hogy valaki a **Jedi Sentinel** osztályt tartja majd szimpatikusabbnak. Az ő erőhasználatuk ugyan csekélyebb, mint a Consularoké, viszont cserébe közelharcban is versenyképesek. Ők a Jedi-diplomaták. A konfliktusokat inkább tárgyalással intézik el, mintsem véres gyilkolászással. Olyannyira kiegyensúlyozottá váltak az idők során, hogy fejlődésükkel párhuzamosan egyre immúnisabbá válnak az elmét érő támadásokra!

A **Jedi Guardian** a harcos kaszt. Szemtől szemben nincs esélye senkinek velük. Fizikai erejük kimagasló, ám az erő használatát nem képesek olyan gyorsan, és olyan magas szinten elsajátítani, mint a Consular osztály tagjai. Mikor a Sentinel tárgyalóképessége csődöt mond, akkor jönnek elő a Guardian-ek. Mesterei a fénykardnak, speciális képességük a Force Jump.

rünk vissza az Ithorian bázisra, ahol újabb küldetés vár ránk. Kérjünk a főnöktől egy kis pénzt vesztegetésre, és irány a Cantina. Keressük meg Corrun Faltot, tudakoljuk meg tőle, hogy juthatunk be a Czerka központi hálózatába. Vesztegessük is meg a Chodo Habattól kapott 1000 kredittel. Elirányít minket a Lakómodulban székelő Opo Chanóhoz. Ő némi juttatás fejében segít nekünk. Vissza az Ithorianok főnökéhez, kérjünk tőle még lét a vesztegetésre. Vissza Opóhoz, tömjük ki kredittel a zsebeit.

Pár cut-scene, és máris B4-D4-et irányíthatjuk, akivel bandukoljunk át a Czerka irodákba, és beszéljünk Jana Lorsóval. Beenged a Mainframe-be, bent egy droidot provokáljunk harcba az emberekkel, majd töltsük le a nekünk kellő fájlokat. Vissza az Ithorian bázisra. Visszakapjuk karakterünket, kérjük meg rögtön Chodót, hogy „gyógyítson meg" minket. Mielőtt lemehetnénk a bolygó felszínére, lesz még egy kis galiba! Az Ithorianokat megtámadták, úgyhogy villámgyorsan keljünk a segítségükre, jó sok XP-t kapunk jutalmul. Nagyon sok ellenfél lesz a lények bázisán, de ügyes taktikával mindenki legyőzheti őket. A Vivariumban álldogál Moza, nála van Chodo irodájához a kódkártya. Mentsük meg a főnököt, és irány Telos felszíne.

Landolunk egy Kvákk kapitányosat, de Bao-Dur kihúz minket a roncsokból. Ő lesz partink következő tagja. Először délnyugat felé kalandozzunk, a ragadozókat és a zsoldosokat tegyük el láb alól. Robogjunk a tengerpart felé, itt lesz még egy nagyobb csapat ellenség, de könnyű felülkerekedni rajtuk. Nincs más dolgunk, minthogy az aknamező után a két löveget leszedjük, és átballagjunk a Czerka ásatáshoz.

A Droidmastert és pléhdobozait tegyük semlegessé, majd készüljünk fel egy elég nehéz csatára a zsoldosok vezérével és veteránjaival. A társaink elkezdenek rohangálni jobbra-balra, és megőletik magukat az erős katonákkal, hacsak nem állítjuk át viselkedésüket agresszívről másra. Egyben kell maradnia a csapatnak, mert nehéz ellenfelekkel van teliszórva a pálya, és meggyógyulni sincs sok idő. Az ellenségekkel való leszámolás után a platformon Bao-Dur hekkeljen terminált, majd irány a Military Base-be vezető út.

Ezen a bázison gázcsapdák, rejtett ágyúk és egyéb nyalánkságok nehezítik meg amúgy sem könnyű életünket. Bao-Dur mechanikus karja simán deaktiválja a pajzsokat, úgyhogy ihaj! Itt annyi a feladatunk, hogy eljussunk az irányítóterembe, ahol megtudjuk, hogy a hangárajtó kinyitásához be kell indítani a reaktort. Menjünk tovább, be a bázis belsejébe, előbb-utóbb a reaktorvezérlő teremben kötünk ki (minden út oda vezet). Ezek után már csak az űrhajó kilövési kódjai kellenek: ezek a droidjavítós szobák környékén egy ládában lesznek. Visszafelé, a hangárban egy robosztus harcidorid állja utunk, közelharcba ne bocsátkozzunk mindhárom karakterünkkel, inkább gránátokkal és lézerpuskákkal aprítsuk fémforgáccsá, míg az egyik társunk üti. Fel is szállhatunk az űrhajóval.

TUDTAD-E?
Az Influence rendszernek köszönhetően, számtalan akármelyik utitársunkat Jedi-vé képezhetjük!

A havas fennsíkon újabb Kvákk kapitányos landolás következik, de ez nem a mi hibánkból történt így. Három HK-50-es orgyilkos droiddal kell megküzdenünk, ők lőtték le a siklónkat. Miután kinyírtuk és kifosztottuk őket, irány a délkeletre lévő kis hóbucka. Ez levezet egy titkos bázishoz. Találkozunk Atris-szel. Ő tagja volt annak a Jedi-tanácsnak, amely száműzött minket. Régi sebek tépődnek fel, annyi szent. Utunkra bocsát minket a nő, úgyhogy nincs is értelme sokáig itt rostokolni. Fedezzük fel a bázist, és beszéljünk a Handmaidennek nevezett fehérruhás lánnyal. Vissza a hajóra, új útitárs, irány a következő bolygó, kutassuk fel az eltűnt Jedi Mestereket! A térképen látjuk a planétákat, akármilyen sorrendben mehetünk, én mégis a jó öreg Dantooine-t javaslom (mert a Jedi meglelése után azonnal összerakhatjuk a fénykardunkat.)

DANTOOINE

Itt nem fogadnak minket kitörő boldogsággal, annyi szent. Nem is csoda, hiszen a Jedik után kutatva bombázta le a Sith flotta ezt a bolygót is. Irány a központi, Khoondának nevezett épület. Itt beszélünk az elöljáróval, és szaladjunk át az Enclave-hez. Itt balra találunk lejárót az alsó szintekre. Itt alul tisztogassunk meg mindent a rovarszerű gonoszságoktól, és vegyünk fel minden hasznos és haszontalan dolgot. Irány vissza, a szabad levegőre. Beszélgessünk a zsoldosokkal és salvagerekkel, vegyünk meg tőlük minden olyan dolgot, amire szükségünk lehet. Nem bonyolult bolygó ez, a Khoondában is beszélgessünk emberekkel, érdekes és értékes mellékküldetéseket kaphatunk tőlük! Miután megtisztogattuk az összes felszíni régiót a dögöktől, keressük

meg a Kilrath barlangokat. Ez a Khoonda Plains-ről nyílik, és hemzseg a rovarszerű borzadályoktól. Pörköljünk alájuk rendesen, végül a barlangrendszer nyugati részén belebotlunk jó pár zsoldosba, akik a számunkra fontos első Jedi Mestert tartják fogva egy energiacellában. Ezekkel a bérkatonákkal is harca keverednünk, de egyáltalán nem kell.

ménydió ez a fight. Vrook mester nem örül nekünk túlzottan, és elárulja, hogy ezek a csúfságok támadást szerveznek a Khoonda ellen. Nyomás, ki a barlangból. Ez sem történhet simán, a kijáratnál fogadóbizottság vár reánk. Hatan lehetnek, mind-mind közelharcosok, úgyhogy különösen nehéz dolgunk lesz velük, kivéve, ha van Force Lightningunk. (Hiába vagyok Light Side karakter, ezt a képességet mindig kifejlesztem, elképesztően hasznos. Három-négy villám, és meghalnak.) Vissza a Khoonda épületbe! Az elöljárótól megkapjuk a „mindent nyitó" kódkártyát, úgyhogy nekiállhatunk megszervezni

északkeleti sarkába. Aktiváljuk őket. Keressük meg az egyik helyiségben a lövegek irá-

TUDTAD-E?
A soundtrack csakúgy, mint az előző részé- hibátlan. A gyönyörű dallamok végig a fülünkben susognak, sajátos atmoszférát kölcsönözve a játéknak. A főmenüben elrejtve lehetőségünk nyílik meghallgatni az összes elhangzott zenét!

az épületkomplexum védelmét. Zherrontól megtudhatjuk, hogy mit is kell pontosan tennünk, és még csevegethetünk is vele, ahogy kedvünk tartja. Először térjünk be az orvosi szobába, ahol javítsuk meg a felcserdroidokat, hogy meggyógyítsák a sérült katonáinkat. Ezt követően másszunk el a harciro-botokig, az épület nyítóterminálját. Állítsuk át úgy, hogy az ágyúk csak ellenségre tüzeljenek. Menjünk ki a Khoondából, az oldalajtót hekkeljük meg úgy, hogy soha többé ne lehessen kinyitni, utána a kereskedőt és a nőt, akik fogadtak minket győzzük meg arról, hogy álljanak be a milíciába (ha teljesítjük az egyik mellékküldetést, akkor az elöljáró váróterméből álldogáló férfit is besorozhatjuk). Miután mindezt megtettük, ballagjunk vissza Zheronhoz, és közöljük vele, hogy felkészítettük a bázist a támadás visszaverésére. Innen egyszerű a dolgunk: segítsünk a milicistáknak leverni a zsoldosok támadását. Mindezek végén Vrook mestertől megkaphatjuk az utolsó darabot fénykardunkhoz. (Feltéve, ha teljesítettük az összes mellékküldetést a planétán, melyeket sajnos hely hiányában nem tudok leírni.)

MARSHADDA

Nar Shadda. Az egész univerzumban, ha valakinek forró lesz a lába alatt a talaj, és el akar tűnnie egy időre, az ide jön. A Refugee szektorban még a hajódat sem regisztrálják be, úgyhogy ez a legjobb hely az elvegyülésre. Ez mind szép és jó, meg tökéletes, de nekünk pontosan itt kell megtalálnunk az egyik elveszett Jedit! Atton úgy látszik, jól ismeri ezt a planétát, vajon miért?! Szálljunk ki partinkkal az űrhajóból, és a dokkmesternek adjunk egy kis kenőpénzt, hogy ne üldözzön el minket. Meg kell változtatnunk a hajónk azonosítóját, és az Exchange-dzsel is találkozni kéne. A galaktikus maffiával csak úgy futhatunk össze, ha előtte jó sok borsot törünk az orruk alá! Ez azt hiszem nem lesz túl nehéz feladat, no de most foglalkozzunk egyszerre csak egy dologgal.
A Refugee Landing Pad nevű szektorban a középső lyuk körül történik sok minden. Beszélgessünk az emberekkel, és cselekedjünk/válaszoljunk úgy, hogy az az Exchange-nek ne tetsszen. Ez nem túl bonyolult: Light Side borsot tör a maffia orra alá, Dark Side segíti őket pöttyet. Ha kitomboltuk itt magunkat, akkor rohanjunk át a Swoop verseny fogadóirodájába, beszéljünk Tienn Tubbal, ő majd megmondja, mi kell az azonosítónk megváltoztatásához. Sajnos többet nem tud, de ez sem rossz kezdetnek. Irány a Refugee szektor. Itt segítsünk annyi menekültnek, ahánynak csak tudunk, és fedezzük fel az egész terepet. A nyugati oldalon belefutunk az Exchange irodájába is, úgyhogy jó ötletnek tűnik minden bandatagot kinyírni. Vissza a nagy lyukhoz a Landing Pad-nél, innen, pedig irány a Docks. Először beszéljünk a dokkmesterrel, akit Fassának hívnak, utána rohanjunk át Voggához. Ő egy aranyos hutt gengszter, de Telos számára tud benzint szállítani, feltéve, ha megteszünk neki néhány szívességet (mellékszál, de az Exchange bosszús lesz tőle). Három terminál van a dokkoknál, rendezzük át bármelyiknél a hajókat így: Silver Zephyr, Alakandor, Toorna'a Proftis. Itt még eszméletlen sok mellékküldetés felvehetünk, ha akarunk. (Az Entertainment

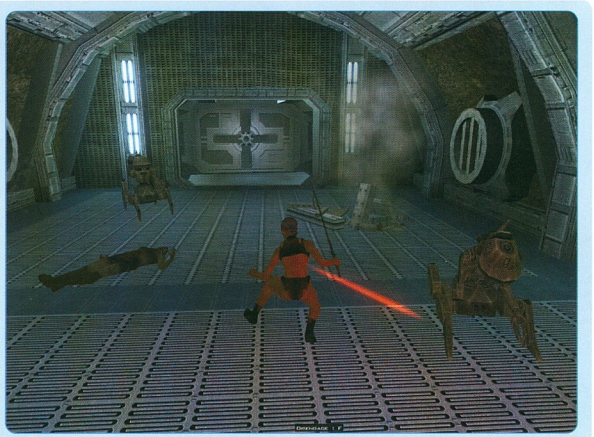
Promenade-ben van egy törpe lény, aki 2000 kreditért rossz hírünket kelti. Ez több mint elfogadható ajánlat, nem kell olyan sokat molyolni a mellékküldetésekkel.)
A Landing Pad-nél van egy aranyos, ámde kicsit süket boltos. Vállaljuk el a küldetéseit, mert ő meg tudja majd változtatni az űrhajónk azonosítóját!
Vissza az Ebon Hawkhoz. A ránk váró Red Eclipse bandatagokat pörköljük meg, majd másszunk fel a fedélzetre, és az ott rejtőzködő gonoszságoknak is lássuk el a baját. Ránk támad Visas csak úgy grátisz. Ő egy sötét Jedi, győzzük le őt is, de legyünk vele kedvesek a beszélgetés során, mert a játék

során csapatunk leghasznosabb tagja lesz. Az Exchange persze megtalál minket, de egyedül kell a találkára elmennünk. Enyhén csapdaszaga van a dolognak, és mi tudjuk is ezt, de nincs más választásunk. Elindulunk a dokkok felé, de Atton utánunk jön, félt minket. Nyugtassuk meg, és folytassuk utunk. A Docks elején találkozunk Mirával, aki figyelmeztet minket, hogy barátaink nagy bajban lehetnek. A beszélgetés után Atton irányítását vesszük át. Megtámadja két bérgyilkosnő, úgyhogy aggassunk rá valami jófajta páncélt, és egy-két kardot adjunk a kezébe. Nincs értelme itt lőfegyvereket használni. Nagyon nehéz küzdelem, mivel a srác pisztoly- és nem kardforgató, de annyi baj legyen. Meg lehet csinálni, csak gyógyítsuk magunkat rendszeresen.

Mira elkábította a karakterünket, és a védőfelszerelésbe ő búvik be, valamint ő megy el a Jekk Jekk Tarrba helyettünk. (Védőruha azért kell, mert ember számára mérgezőek a bent lévő gázok) Mirának nincs bent sok sikere, de addigra magához tér a mi karakterünk is. Menjünk mi is az alienbárba. Levegő-visszatartó Force Powert kapunk, úgyhogy nem fogunk megfulladni. Bent kaszaboljunk le mindenkit, aki utunkba áll (mindenki az utunkba fog állni). A privát teremből egyenesen a Jekk Jekk Tarr titkos alagútjaiba kell mennünk. Itt nincs térképünk, mert zavarják a gonoszságok, cserébe az alagút valóságos labirintus. Azért félni nem nagyon kell, előbb utóbb megtaláljuk a kijáratot, csak balra kell tartanunk. A kaput elérve újból Mirát irányítjuk.

Egy arénaszerűségben kell megküzdenünk Hanharral. Többeknek nehézségei voltak, ám szerintem igen könnyű legyőzni a robosztus vukit. Miután győztünk, és életben hagytuk a szőrcsomót, néhány Kath Hound is nekünk esik, de ez már csak a desszert. Könnyűszerrel elbánhatunk velük. Rengeteg fejvadász van a bázison, mindegyikkel végeznünk kell. Miután ezzel az „aprósággal" megvagyunk, be kell engednünk a főkarakterünket a belülről lezárt ajtón. Az arénában győzzük le, akit le kell győznünk, majd Goto fogságába esünk (mindenképpen).

T3-M4-et irányítjuk most, akit a kiszabadításunk érdekében „eladtak" falból Voggának. A Droid Warehouse-ban beszéljünk C7-E3-mal, majd C6-E3-mal, végül ismét C7-E3-mal, és provokáljunk verekedést. Győzzük le droidosan, és megnyílik az út a raktárba. A számkódos ajtó nyitja a következő: középső négy szám balra, a bal oldali négyest balra, és a jobb oldalit jobbra forgassuk el. Dumáljuk meg a droiddal, hogy adjon oda mindent, ami nekünk kell. Megteszi. Okos robot. Megtámad minket egy flottányi HK orgyilkos droid, de T3 nem hagyja magát. Nehéz küzdelem, de elbírunk minddel. Lépjünk meg innen, ez egyből Tienn Tubbhoz visz minket. Ezután ki kell választanunk, hogy ki menjen fel Goto hajójára megmenteni a fő karakterünket. Küldjük mondjuk Visas-t és Attont. Fent az űrben két választásunk van: átizmozzuk magunkat az egész űrhajón, vagy három-négy sérült T3-as droidból programokat töltünk le, terminálokra fel, és hekkelünk. Az első leírva egyszerűbb, viszont ugyanolyan nehéz, és több XP jár érte. Harcoljuk át magunkat a hajóhídig, közben hatástalanítsuk az aknákat, pusztítsuk a lövegeket. Miután megvan fő karakterünk, egyet kell még hekkelni: minden fogyasztót kapcsoljunk másodlagos energiaforrásra, majd lőjük ki az áramot. Ez rossz hatással



van Goto hajójának álcázó-berendezésére, így szét tudják lőni, ahogy elhagyjuk.

Vissza Nar Shaddára. Találkozunk a következő Jedi Mesterrel, beszélgessünk vele, majd tanuljuk meg, amit mutatni akar nekünk. Időközben G0-T0 is csatlakozott hozzánk. Ez egy lebegő droid, akit Goto küldött ránk, hogy ellenőrizze tevékenységünket. Mindenképpen be kell vennünk a csapatba, más lehetőség

nincs is. Olyan hasznos kis szerkezet, hogy az egész játék során egyszer sem használtam. Csináljuk meg a maradék mellékküldeteséket, majd irány a következő bolygó. Legyen, mondjuk a…

TUDTAD-E?

Az első résszel ellentétben, most szinte a kezdettől fogva erő-érzékeny a karakterünk. Már a játék elején is képesek leszünk alapszintű erőhasználatra.

KORRIBAN

Ezen a planétán is jártunk már az első rész során, sőt, a Sith-ek völgyében landolunk. Barátságos, ugye? Vegyük be, akit akarunk a partiba, majd másszunk ki a bolygó felszínére. Ha a halottaktól elveszünk valamit, akkor Hssiss-sárkányok támadnak ránk. Azt mondom, edzésnek kiváló, és darabja 400XP-t ér. Fosztogassunk kedvünkre. Menjünk a Sith Akadémia felé, de egyelőre ne térjünk be a Shyrack barlangba. Az akadémián bezáródik mögöttünk az ajtó, mintha valaki csapdába csalt volna minket. Irány a szálláshelyek délnyugati sarka, itt egy datapad-ben le van írva, hogy a terminálnál hogyan hozhatunk létre magunknak új profilt. Kövessük az utasításait, majd csináljuk meg a Sith tesztet a számítógépen.

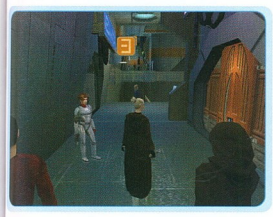
A válaszok:

1. Freedon Nadd,
2. 20, 3, Gizka,
4. I always lie,
5. Passion – strenght – power – victory.

Miután ezzel megvagyunk, robogjunk át a Training Roomba. Itt állítsunk be magunknak egy edzésprogramot, és győzzük le a veszedelmet. Irány a fegyelmező szoba, ahol megtaláljuk Lonna Vash Jedi Mester holttestét. Ez baj. A terminálnál tudakoljuk meg, mi újság, majd nyissuk ki a főkaput. Vissza a Shyrack barlangokhoz. Hoppá. Az ajtóban ott vár ránk az összeégett Sith, Darth Sion és pár samesza. Nem tudjuk megölni, mert állandóan regenerálja magát, de üssük, amíg cutscene nem jön.

Most már tényleg irány a Shyrack barlang. Bent lesz minden, mi szemszájnak ingere. Nyugodtan fedezzünk fel mindent a barlangokban, öljük meg mindegyik szárnyas bestiát. Eljutunk egy ponthoz, amely még beljebb visz. Itt Kreia figyelmeztet minket. Amennyiben harcorientált a ka-

rakterünk, és tetemes sebzéseket képes osztogatni, menjünk be. Ha még rá akarunk gyúrni támadóképességeinkre, térjünk vissza később.
Bent nem más lesz az első ellenségünk, mint az első rész főgonosza, Malak. Persze itt még nincs állprotézise, és nem is az igazi



Sötét úrral harcolunk. Ez olyasmi hely, mint ahova Yoda, a Birodalom visszavágóban beküldte Luke-ot és ott harcolt Vaderrel. Ez csak teszt. Vigyázzunk, mert minden egyes tettünk befolyásolja, hogy Dark Side vagy Light Side pontokat kapunk e. Jó sokat akármelyikből. Ha újra elkövetjük múltbéli hibáinkat, az a baj. Ha viszont hirdetjük a Jedi-tanács nézeteit, az a legkisebb baj. Tehát harc. Vigyázzunk, mert a Force Pointok nem regenerálódnak csak úgy jókedvükben, mivel a barlangot áthatja a sötét oldal. Ballagjunk a sötétben tovább, míg el nem érünk egy csapat katonához. Ha beküldjük őket az aknamezőre, akkor Dark Side, ha vállaljuk, hogy megtisztítjuk saját magunk a terepet, akkor pedig Light Side. Rohanjunk az aknákba, ha nincs elég demolitions skillünk, utána gyógyuljunk fel. Ez után beleszaladunk Kreiába. Ez persze nem az igazi, úgyhogy egy szavát se higgyük el. Jönnek a többiek is, ők is hamisak. Ne álljunk egyikük oldalára sem, amennyiben nem akarjuk érezni a Sötét oldal ármányát!!! Mehetünk is át a következő planétára; adja magát...

ONDERON

Kisebb atrocitás ér minket Onderon környékén, magyarán szólva: elszabadul a pokol, és minden lézerágyú célpontot talál magának. Nincs is sok lehetőségünk, le kell cuppannunk a planéta holdjára, a Dxunra. Ahogy holdat érünk, megtudjuk, hogy ez az a hely, ahol a mandalori háborúk kitörtek. Előjelnek mindenesetre nem rossz. Elsődleges feladatunk az, hogy átjussunk Onderonra. Ez egyáltalán nem egyszerű, mert az egész környező űr ránk vadászik. Induljunk el keletre, a roncs felé. Öljük le az őslakos állatokat nyugodtan, egy kis plusz XP mindig jól jön. Egy idő után beleszaladunk a Zhugok űrhajójába. Ők fejvadászok, úgyhogy a legkisebb probléma nélkül megszabadulhatunk tőlük. Irány a dxuni dzsungel belseje. Találunk egy fegyverraktárt és egy halott mandalor katonát. A holttest még friss, úgyhogy ez határozottan rosszat jelent. Kis vándorlás után el is kap minket egy osztag harcos, és elviszik a csapatunkat a bázisukra. Meg is ölhetjük mindet, vagy szövetkezhetünk velük. Mivel jók vagyunk, ezért ne bántsuk őket. Ahhoz, hogy figyeljenek ránk (és a kérésünkre, miszerint Onderonra kell jutnunk), tiszteletet kell kivívnunk magunknak. Beszéljünk Mandalore-ral, a mandalorok vezérével, kapunk pár küldetést. A harckörben küzdjünk meg a katonákkal, a feltételeket ők szabják meg, ne szegüljünk ellen. Nyomás ki a táborból, délnyugatra megtalálhatjuk Kelbornt, akinek pár nemkívánatos egyedet kell segítenünk levadászni. (A két csoport nincs túlzottan elbújva, a térkép további nyugati-délnyugati részén portyáznak. A feladat teljesítése után Kelbornnal is harcolhatunk a harckörben!) A térkép északnyugati sarkában fel kell robbantanunk valamit, majd az odacsődülő állatokat öljük meg. A mandalori bázison Xarga közli velünk, hogy eltűnt egy katonája, nosza, keressük meg. Ő az északkeleti sarokban lesz, pár vadállat tartja ott már vagy három napja fogságban. Ciki ez egy mandalor harcosnak,

TUDTAD-E?
Nem mindegy, hogy a mellékküldetések során kik vannak velünk. Ha a jó karaktár, a jó időben, a jó kadatkor mellettünk van, fény derülhet titkaira is. Többszöri végigjátszás ajánlott!

úgyhogy vágjuk le a ragadozókat, küldjük haza a zöldfülűt, és ne áruljuk el senkinek a történteket. A mandalor kapitány felajánl egy kihívást: ha egy Zakkeg testrészével térünk vissza, aranyba foglalja a nevünket. Délkeleten van egy ilyen bestia, és igazság szerint nevetségesen könnyű megszabadulni tőle. Vegyük a fülét magunkhoz, mutassuk meg Mandalore-nak, és mutassuk meg neki, mekkora tiszteletnek örvendünk a táborában. Elvállalja, hogy elvisz minket az Onderonra, az Iziz űrkikötőbe. Nem rossz! Vagy mégis? Az egész bázist elözönlötték a fénykardos Sith orgyilkosok! Tisztítsuk meg a tábort, és irány Iziz!
Gyönyörű bolygó! Nem is rossz hely.

Force Powerek

A legtöbb erő használata meghatározott Force Pointba (FP kerül). A Sith Lords-ban rengeteg használható és passzív képesség van, nézzük meg, hogy a Light és a Dark Side melyik képessége mire hasznos, és hogy mennyi FP-t vesz el tőlünk. (Az univerzális erőket mindenki fedezze fel maga, úgy az igazán érdekes!)

Heal
Egyértelműen a Light Side-hoz köthető képesség. Segítségével az összes csapattársunk gyógyul. 25FP-be kerül a használata. Első szinten 5 pontot, másodikon 15-öt, harmadikon szinten 15-öt, egyéb finomságokkal megspékelve.

Force Valor
Ez az igen hasznos erő minden képességünket feltuningolja egy húsz másodperces időtartamig. 20FP-be kerül a használata. Első szinten 2, másodikon 3, harmadikon 5 ponttal javítja fel az összes tulajdonságunkat, emellett a védekezésünkre is jótékony hatással van.

Force Aura
Hasonló a Force Valorhoz, azzal a különbséggel, hogy ez csak a védekezésünket piszkálja fel 20 másodpercre, 15FP-ért cserébe. Első szinten 2, másodikon 4, harmadikon 6 pontot ad hozzá a Defense értékünkhöz.

Stun
20FP-ért cserébe a célpontunkat mozgásképtelenné teszi egy időre. Első szinten a célpont 9, másodikon 12 másodpercig marad mozdulatlan. Harmadik változatában pedig az összes látótérünkben lévő ellenség lebénul 12 másodpercre.

Stun Droid
Ez hasonló, mint a fenti képesség, ám ez kifejezetten droidok ellen használható. Csekélyke 10FP-ért cserébe igen hatásos robotkiiktató „varázslatot" vehetünk igénybe. Első szinten 12 másodpercre bénul le a mechanikus ellenfél, második szinten ugyanennyi időre mozgásképtelen lesz, plusz annyit sebződik, ahanyadik szintű a karakter. Harmadik fokozatban marad a szokott időtartamú bénulás, plusz szintenként 1-6 sebzés.

Revitalize
Az elesett bajtársainkat hozhatjuk vissza az életbe eme képesség segítségével, kemény 50FP-ért. Első szinten a legközelebbi bajtársunkat az életének 5%-val hozza vissza, másodikon 5%-al két csapattagot, harmadikon pedig 10%-kal szintén két csapattársunkat kelti életre.

Force Barrier
20FP-ért cserébe a szúró-vágó-ütő támadásokat védi ki. Első szinten 4, másodikon nyolc, harmadikon pedig 15 sebzést nyel el.

Drain Life
20FP-ért a célpont életét nyeli el, és transzportálja át hozzánk. Első szintjén szintenként 1-4-et (10. szintig), másodikon pedig ugyanaz a hatás mint fent, csupán nem egy ellenféltől, hanem tízméteres körben mindegyiktől szív el életet.

Shock
20FP-ért cserébe magunkénak tudhatjuk az Uralkodó villámjait. Első szinten 1-6 sebzés szintenként, másodikon 16 méterrel előttünk mindenkitől ugyannyi fájdalom, mint az előbb, harmadikon pedig a célpont tízméteres körzetében ugyanannyi sebzés, mint eddig, plusz az ellen erő pontjait is megcsapolja.

Fear
Hatása ugyanaz, mint a Stuné, 10FP-ért. Első szinten az ellenség 6 másodpercig nem tud mozdulni, másodikon ötméteres körzetben, 12 sec-ig lebénul mindenki, harmadikon pedig tízméteres körben válik az összes ellenfél mozgásképtelenné.

Force Scream
15FP-ért igen hasznos ez a képesség. Első szinten a célpontot 3-18ig sebzi, és minden tulajdonságát lefokozza 2-vel fél percre. Másodikon 5-30 sebzés, és 4-gyel tornázza lejjebb az ellenfél képességeit, 30 másodpercre. Harmadikon a legveszélyesebb: 7-42 sebzés, és 6 ponttal viszi lejjebb az ellenség összes tulajdonságát fél percre.

Slow
15FP-be kerül a használata, melynek során a célpont Defense értéke és reflexe is csökken. Első szinten 2 ponttal fél percre, másodikon 7 ponttal 21 másodpercre, harmadikon pedig 12-vel 12 másodpercig.

Wound
Jól feltornázva ez a képesség igen erős lehet. Mindössze 15FP-be kerül. Első szinten a célpont lebénul és hat másodpercenként keresztül a támadó szintjének kétharmadát szenvedi sebzésként, két másodpercenként. Másodikon ugyanez, plusz 24 másodpercre két ponttal csökken az ellenség Constitution, Dexterity és Strength értéke. Harmadik szinten a célpont hat másodpercre lebénul, és a maximum életerejének felét szenvedi el sebzés gyanánt.

Drain Force
Mindössze 5FP-ért használhatjuk ezt a képességet. A neve is mutatja, hogy erőt lophatunk magunknak, de csak olyan célponttól, aki maga is erőhasználó. Első szinten 10FP-t lopunk a célponttól, másodikon 20-at, harmadikon pedig minden közeli ellenségtől 30-at.

Mandalore mindenképp a csapatunkban van, egyesek nem örülnek neki, mások hátán feláll a szőr a hátukon, ha meglátják. Sebaj. Nézzünk körül, járkáljunk, amerre kedvünk tartja, beszélgessünk mindenkivel. Menjünk át a nyugati térre (nem, ne a hármas metróval), és beszéljünk a sötét bőrű rendfenntartóval (Riiken kapitány). Elárulja, hogy Dhagon Ghent doktor (Mandalore helyi kapcsolata) bizony le van tartóztatva, méghozzá gyilkosság alapos gyanújával. Ez bizony baj, mert csak ő tud bejuttatni minket a palotába, ahol elvileg az utolsó élő Jedi Mester tartózkodik.

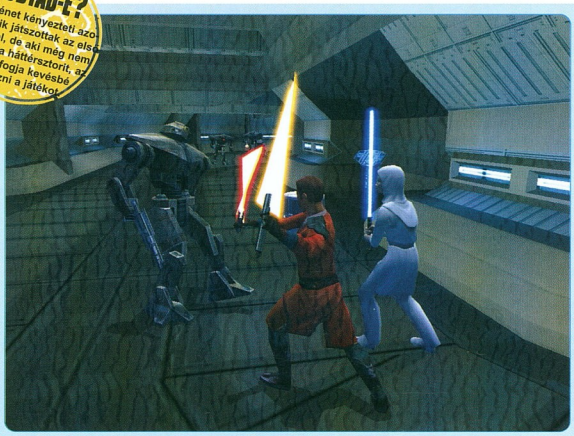
Nincs más hátra: meg kell próbálnunk tisztázni a doktort (aki állítólag csapnivaló, mint orvos, de jó ember). Mivel a bár környékén történt a gyilkosság, ezért azon nyomban fussunk a Cantinába. Beszéljünk először Panarral, faggassuk ki jó alaposan arról az estéről Ezután Nikkót is rá kell venünnk, hogy beszéljen. Menjünk ki a Cantina elé, és a jobbra található szemétkupacnál lesz egy vérfolt és egy fejnélküli droid. Csevegjünk Bahimával, a csapossal. Megemlít egy kereskedődroidot, 1B-8D-t. Kint áll a Cantina előtti téren, sétáljunk oda hozzá, és 25 kreditért vegyük meg azt, amit kínál. Vissza a bárba, keressük meg Kiphet. Ő ki tudja szedni a robotfej memóriájából azt, amit utoljára látott. Gyerünk vissza a hatóságokhoz. Nem lesz könnyű, mert rengeteg fejvadász szegődött a nyomunkba. Úgy látszik, valaki nem akarja, hogy kiderüljön az igazság. Miután végeztünk velük, rohanjunk vissza Riiken kapitányhoz, és mutassuk meg neki a felvételt. Ez bizonyítja, hogy Ghent nem lehetett a tettes. Ha kiengedték a dokit, beszéljünk vele, menjünk a Cantinába ismét, és a Bakkel nevű hölgyeménytől vegyük vissza azt, amit Ghenttől ellopott. Ezt szolgáltassuk vissza. Meg is szervez nekünk a doktor egy találkát Kavar Jedi Mesterrel a Cantinában, de kémek mindenhol vannak, így egy laza vérengzésbe csap át a randevú. Vaklu tábornok (a bolygó rosszfiúja, a Királynő hatalmát igyekszik megdönteni) ránk küldi csapatait. Nincs más hátra, mint előre: szaladjunk vissza az űrhajóhoz, és vitessük magunk vissza a Dxunra. Közben persze lesz bőven ellenség, no de sebaj.

ONDERON bajban

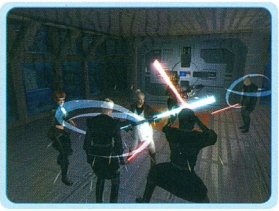
Gyerünk, a mandalor vezetőnkkel vitessük magunkat vissza az Ebon Hawkhoz. Ez az utolsó esélyünk arra, hogy a galaxisban elvégezzük a megmaradt mellékküldetéseket!!! Megkapjuk az üzenetet, hogy Vaklu tábornok lepaktált a Sith-ekkel, és a királynő palotáját ostromolja. Egy szó, mint száz, vissza kell térnünk a mandalor bázisra.

Két háromfős csapatot kell csinálnunk. Legyen mindkét csapatban olyan Jedi, aki erős, és képes gyógyítani az erő segítségével. (Az első végigjátszásom során beleestem a hibába, hogy csupa fegyverest raktam az egyik csapatba. Keservesen nehéz volt.) Tehát a fő karakterünk mellé adjuk mondjuk Kreiát és Handmaident. A másik osztagban szerepeljen Mandalore, Visas és Bao-Dur.
A második teammel Dxun felszínén, a dzsungelben kell kalandoznunk. Ez igen kemény is lehet, amennyiben rosszul választottuk meg a csapattagokat! Lesz egy szép aknamező és egy mozgásérzékelő. Mivel nálunk van Visas, romboljunk keresztül az egészen, ne törődjünk vele. Sokkal nehezebb nem lesz a helyzet, mint akkor lenne, ha átosontunk volna. Lesz egy jó nagy tűzharc ott, ahol táboroznak a Sith katonák, de egy kis Force Lightning megmelegíti szívüket. Irány az eldugott Jedi síremlék! Katonákkal van kikövezve az út, úgyhogy egyszerűen odatalálunk. A villámlás itt is csodákra képes!
Freedon Nadd sírja hemzseg a gonoszságoktól! Először menjünk keletre, a folyosó végén lévő teremben csücsülő számítógépet hekkeljük meg. (A megoldás: (6 x 2) - 8 + 9 / 1 = 13) Ajándékokat és XP-t kapunk.
Itt már csak annyi a dolgunk, hogy keressünk még két terminált, és az egyikkel nyissuk ki a bel-

TUDTAD-E?
A történet kényszerített azokat, akik játszottak az első részzel, de akit még nem ismerj a háttérsztorit, az sem fogja kevésbé élvezni a játékot.



ső sírbolt kapuját. Még egy kis (igazából nagy) harc, és átvehetjük a másik team irányítását.
Az Iziz űrkikötő az állomásunk újfent, viszont most elszabadult a pokol! Mindenhol Vaklu tábornok emberei lesik az alkalmat, hogy megöljenek minket. (Ha Dark Side a karakterünk, akkor természetesen nem Vaklu katonái, hanem a királynő testőrsége pályázik a fejünkre.) Gondoskodjunk azokról, akik ránk támadnak, majd irány a Sky



Ramp (értelemszerűen ez egy rámpa az égbe). Némi ellenállás leküzdése után hamarosan a palotában találjuk magunkat! Ideje megmenteni a királynőt a gonosz generálistól! A csevely után induljunk el a déli folyosón, az ellenségeket leküzdve jussunk el a végébe. Itt dumcsizzunk a hekkerrel. Ne bántsuk, csak dorgáljuk meg. A terminálból kapjuk ki a mesterkódot, és rohanás vissza a bejárathoz, majd az északi folyosón szaladjunk tovább. Térjünk be a West Security Complexbe, és közöljük gyorsan, hogy nálunk van a mesterkód. Azonnal loholjunk a trónterembe! Védjük meg a királynőt, és kapcsoljuk le a puccsot megkísérlő tábornokot. Beszéljünk Kavar Jedi Mesterrel. Irány a Dantooine, ahol összegyűlt minden mester!

FINÁLÉ

Most már nincs megállás. Semmi mellékküldetés, semmi felesleges szócséplés, innentől megállíthatatlanul sodor minket az ár. Menjünk a Dantooine-ra, a Jedi Enclave újjáépült felszíni szintjére. A Jedi tanácsot hallgassuk figyelmesen, válaszolgassunk még figyelmesebben. Itt jön egy jó kis csavar. (Illetve ez megcsavarodott még az Onderonon, de sebaj.)
Vissza Atris Telos-i akadémiájára. Itt annyi a dolgunk, hogy a megzavarodott ex-Jedi tanácstagot legyőzzük.
Felröppenünk a Citadel Station-re. Visas egykori mestere Darth Nihilus (semmi értelme szegénykémnek a játékban) támad Ravager nevű hajójával, méghozzá keményen és váratlanul. Kevéske tisztogatás vár reánk ezen a pályaészen, egy-két meggyógyítandó TSF katonával, ám ennél jóval több Sith kommandóssal. Tegyük a dolgunk, majd keressük meg a minket a Ravagerre átszállító űrsiklót.
A Sith bombázó fedélzetére egy jó kis különítményt vigyünk. Visas mindenképp legyen mellettünk, nagyon erős karakter. Induljunk délre kicsiny rohamosztagunkkal. Ne féljünk, mert lesz néhány mandalor harcos is az oldalunkon. Négy helyre kell bombát szerelnünk, hogy biztosan elpusztuljon a Ravager. Tobin ezredesbe is belefutunk (az Oderonra menet ő küldte ránk a sok űrhajót), akit több mint könnyű lenyomni. Keressük meg a lerakóhelyeket (a mandalorok rádión szólnak, hogy jó helyen járunk), és pakoljunk le három töltetet. Az egyik ekkor vá-

ratlanul felrobban, úgyhogy a semmiből elő kéne varázsolnunk egy negyediket... De honnan? A térképen jelölve van egy Workbench. Gyorsan szaladjunk oda. A helyiségben lesz egy terminál, melyet megbütykölve a protontorpedókból kivehetjük a protonmagot, és azt használhatjuk bombaként. Gyerünk, rakjuk is le a negyedik lerakóhelyre a csomagot, majd a vegyük célba a Ravager hajóhídját. Útközben hagyjuk Visas-t, hogy felkeresse régi szálláshelyét és meditációs kamráját. Fel a hídra! Néhány helyiséget még meg kell tisztítanunk a Sithektől, utána viszont egy jól megkülönböztethető ajtó mögött Darth Nihilus vár ránk. Igazán könnyű lenyomni, igazság szerint még Atris-nál is könnyebb. Adjunk neki rendesen, majd Visas-nak engedjük meg, hogy megnézze az arcát. Szóljunk a lánynak, hogy hozza a gonoszság maszkját is, mert megdobja rendesen a Force Pointjaink számát! Lépkedjünk szaporán vissza az ősriklóhoz, ami a Citadel Station-re visszavisz. Élvezzük a felrobbanó Ravager látványát! Itt egy rövid kis dumcsi Carth Onasival (még Bastila is feltűnik három másodpercre!), aztán indulás a Malachor V-re!

FINÁLÉ: MALACHOR V

Megérkeztünk a mandalori háborúk legvéresebb és legkegyetlenebb csatájának színhelyére, a Malachor V-re. Pár bestia állja csak utunk, de rohögve, hátrakötött kézzel, gitározás közben, és bekötött szemmel is lazán lenyomjuk őket. Kivételt képez egy nagyobb példány belőlük. Mikor felfedezzük a kőlabirintusokat, elérünk egy zártabb arénához. Itt egy hatalmas Storm Beast lesz az ellenfelünk. Nem vicces közel engedni magunkhoz, mert az erősebb karaktereket is két és fél csapásból könnyedén elintézi. Inkább szórjuk meg keményen villámokkal, vagy egyéb támadóerőkkel. Esetleg lebéníthatjuk, és a fénykardunkkal is csépelhetjük eszeveszett módon. Főkarakterünk ezután rögvest elér az Akadémiához.

Látjuk, ahogy besétáljunk a kapukon, ekkor azonban átváltunk Mirára. El kell jutnunk a lánnyal addig az „arénáig", ahol korábban a termetes Storm Beast-tel harcoltunk. Ekkor jön Hanharr újból. Meg kell küzdenünk vele. Nekem sikerült Jedivé képeznem Mirát, úgyhogy igazán piskóta volt, de másodszori végigjátszáskor (nem Jediként) igazán durva harc kerekedett ki. Nagyon nehéz volt, rengeteg medpack és Adrenal Strenght elfogyott. Megint játékost váltunk.

Ezúttal Bao-Dur kis lebegő robotja felett vesszük át az irányítást. Ez nagyon aranyos, meg gyors és minden, csak szegénykémnek nincs számottevő fegyverzete és pajzsa. Gazdánk azt parancsolta, hogy indítsuk be a négy Mass Shadow Generatort.

Két végigjátszás alatt sem jöttem rá teljes mértékben, hogy mik is ezek, de oké, megteszzük. Négy köztársasági hajó roncsából lehet bekapcsolni ezeket a kütyüket, melyek természetesen kisebb Storm Beast-ekkel vannak körülvéve. Szégyen a lebegés, de hasznos. Ne álljunk le kakaskodni, egyszerűen semmi esélyünk. Szerencsére gyors a kis droid, úgyhogy sima az ügy. Ha eltalálnak, gyógyítsuk magunkat! Ha ezekkel megvagyunk, újból miénk lesz fő karakterünk irányítása!

A Malachor V-n található Sith akadémián olyan aranyosan fogadnak minket, mint ahogy Boba Fett látná vendégül Mace Windut egy jawa-dzsúzra. El tudjátok képzelni... Mindenki az életünkre tör. Három-ötfős csapatokban szeretnék levágni becses kis fejünket. Szégyen, nem szégyen, én mindegyiket erővillámokkal szórtam meg az első végigjátszás során, mert eszméletlenül hatékony a sok Sith ellen. Mindegy, hogy melyik irányba indulunk el (keletre vagy nyugatra), végül az északi részébe érünk az akadémiának. Itt újfent Darth Sion vár ránk. Ezúttal viszont most élete-halálra menő küzdelmet kell vívnunk. Egyikünknek meg kell halnia. Mint Korriban óta tudjuk, ez a repedezett bőrű, roncsolódott Sith képes a regenerálódásra. Hiába „öljük meg", egy röpke diskurzus után újból teljes élettel fog harcolni ellenünk. Nem is tudom hányszor, talán négyszer vagy ötször fogja ezt eljátszani. De annyira nem jó harcos Sion, mint ahogy a kinézete ezt sugallja. Valójában elég könnyű „megölni" mindannyiszor. Ezek után véglegesen meghal, és indulhatunk a fő-főellenség után!

Trayus Core-ban vagyunk, és itt már nincs labirintus, sem Sith katonák, sem mászkálás. Rövid séta után eljutunk Darth Trayához. (Nem mondom el, hogy ő kicsoda, ha a játékban is itt tartotok, akkor már tudni fogjátok.) Elég kemény ellenfél, azt meg kell hagyni. A Force Resistance kitűnő képesség lehet ellene, plusz minden jó pajzsot szereljünk fel kezeinkre. Nem ritkán bevet egy-két olyan trükköt, amelytől megmozdulni sem tudunk, viszont ő lazán támad és sebez minket. (Rendszerint a Feart, Insanity-t és a Drain Life-ot használja.) Miután majdnem sikerül megölnünk a Sith mestert, egy szusszanásnyi szünetet tartunk. Nagyjából mindegy, hogy mit mondunk neki a beszélgetés során. A következő része a harcnak eléggé érdekes. Főellenségünk három lebegő fénykardot mozgat ellenünk. Egyenként kell őket elintéznünk, máshogy nagyon kevés esélyünk van. Így is extrém nehéz lesz, sokat fogtam a fejem ez alatt. Próbáljuk használni a Stun képességet és csépeljük őket. Miután a légifegyvereket szétkaptuk, Darth Traya meg fog halni, ám előtte még egy igen érdekes beszélgetés vár ránk!

TUDTAD-E?
Az első részben volt pár logikai rejtvény, ám ezek most többnyire hiányoznak.

Gratulálok a Star Wars K.O.T.O.R. II: Sith Lords sikeres végigjátszásához. Mivel nem ez az egyetlen befejezés, ezért arra buzdítok mindenkit, hogy fusson neki akár kétszer-háromszor is ennek a nagyszerű játéknak, mert megéri. Minden végigjátszás tartogathat újabb és újabb meglepetéseket!

Dante

132 OLDALON!
VÁLTOZATLAN ÁRON!

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2005/01-es számában olvashatjátok.

Second Sight - bemutató

… Ki vagyok? Hol vagyok? Miért vagyok itt? Miért fáj a fejem? Túl sok játék sztorija kezdődött már így ahhoz, hogy ez ismét érdekfeszítő lehessen. Ámde a Second Sight ügyesen manőverezik, és magára vonja a figyelmünket. Az intróban egyes szám első személyben élhetjük át, ahogy egy beteghordó és egy biztonsági ember egy hordágyon átgörget minket a kórházon belül egy új helyre. Az utolsó kép, ahogy a doktor kiméri az injekcióba a gyógyszert, majd belénk döfi a tűt. Egy körteremben térünk magunkhoz, és a fenti kérdések mindegyike felmerül, viszont egy valamire határozottan fény derül: természetfeletti erők vannak a birtokunkban… Hősünk tehát erősen amnéziás tüneteket mutat, ennek okai a játék folyamán fognak kiderülni. Azonban nemcsak átvezetők formájában szembesülünk a múlttal, újra át is kell élnünk azt, ugyanis ezeket az előtódúló emlékeket aktívan végéig kell játszanunk. Két idősíkban játszódik tehát a történet, és ahogy egyre haladunk előre, egyre többet tudunk meg. Nevünk is kiderül, John Vattic-ként voltunk ismertek életünk előző szakaszában, és tudósként ténykedtünk. Az első ilyen kis „emléktúra" során már el is kezdődnek az első utalások, Szibériába látogatunk egy rakás kommandóssal és egy fiatal hölgyeménnyel, aki azt bizonyítja, hogy bizony nélkülözhetetlenek vagyunk. Na tessék, már megint nekünk kell mindent és mindenkit megmenteni…

Star Wars Knights Of The Old Republic II: The Sith Lords - bemutató

…A Sith Lords, akárcsak az elődje párezer évvel az eredeti filmtrilógia előtt játszódik, ám a Jedik legfőbb problémáit már akkor is a Sith-ek jelentették. Az első rész óta már eltelt öt év, a sötét oldal serege kiirtotta az összes (na jó, nem az összes) Jedit a galaxisban, kivéve egyet. Ennek az egyénnek bújunk a bőrébe, akinek múltjáról igen keveset tudni. A helyzet reménytelenséget is jelképezi, hogy a mandalori háborúk óta már nem a Rend tagja, a fénykardját és az Erő-érzékenységét is száműzte az életéből. Egy egyszerű ex-katona, aki sokat látott, de keveset beszél róla. Természetesen a történet során fény derül a múltunkra, és találkozunk olyan Jedikkel is, akik túlélték az első részben átélt tragikus végkifejletet. Ők most teljes inkognitóban élnek, így nem fogunk simán a Telos-i Cantinában beléjük botlani…

A történet már az első részben is központi szerepet játszott, szerencsére nem volt alárendelve az akciónak, mint egyes kategóriatársaknál. Már akkor is kétféleképp végződhetett a játék, aszerint, hogy a Világos vagy a Sötét oldal határozta meg cselekedeteinket. A Sith Lords esetében ez már korántsem ilyen egyszerű. Nem két befejezés van, hanem legalább kétszer ennyi. Minden beszélgetésben minden válasz számít a végső „értékeléshez". Nagyon okosan kell kézben tartanunk a diskurzusok vezérfonalát, ha nem akarjuk elveszíteni egyik-másik útitársunk belénk fektetett bizalmát…

DVD tartalom

E havi teljes játékunk a Space Rangers, amelyet a készítők akció-kalandjátékként haranggoztak be. Azonban mindez csak a felszín, a Space Rangers ugyanis az Elite hagyományait viszi tovább, szabad mozgást biztosít a játékosnak, a játékban a kereskedelemből, kalózkodásból szerzett pénzén fejlesztheti a hajónkat, így az egyre nehezebb és nehezebb küldetéseket is sikerrel tudjuk teljesíteni. A kereskedelmen túl nagy szerepe van a diplomáciának - aki annak idején játszott az Elite-tal és a Masters of Orionnal, annak nem lesz ismeretlen a terep. Kalandra fel!

A demók között megtaláljátok a Bloodrayne 2-őt, valamint a Marvel-képregény alapján készült Punishert. Mindkettő „vérbeli" :-) 3D akciójáték. A stratégia kedvelőinek kedvezett a karácsonyi időszak, a korongra felkerült a Settlers: Heritage of Kings demója, valamint a Children of Nile a Pharao alkotóitól. A Need for Speed: Underground második részét érdemes telepíteni, ugyanis a készítők kibővítették az utcai versenyek világát, most már szabadon kalandozhatunk a városokban, különféle küldetéseket teljesítve, versenyeken indulva juthatunk előbbre.

A videók között szerepel néhány érdekes bemutató a Battle for MiddleEarth-ből, egy bemutató a Chronicles of Riddick játékváltozatából, valamint több más movie mellett megtaláljátok a Painkiller kiegészítőlemezének két videóját is.

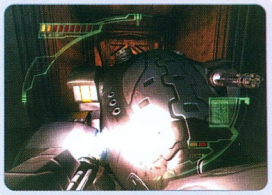
A korongra feltettük az OpenOffice magyar nyelvű, legújabb verzióját, valamint egy ingyenes víruskeresőt (Clam Antivirus). Megjelent a Sims 2 első nagyobb javítócsomagja: a DVD-re felpakoltuk a CD-s és DVD-s változathoz kiadott patch-et.

A Half-Life rajongóknak talán nem ismeretlen a Brainbread név, amely egy igen jól kidolgozott, izgalmas co-op modot takar sok zombival és némi Resident Evil utánérzéssel. Összeállításunkban szerepel két tucat Ground Control II térkép, valamint újabb kiegészítő package-ek a Sims 2-höz (ruhák, sminkek, hajviseletek és házak).

Az Extra rovat Teljes játék szekciójába felkerült a Gunbound, egy ízig-vérig Worms-klón, a 1992-es Aladdin platformjáték átdolgozott változata, valamint a Supaplex, ámely minden idők egyik legjobb (és legnehezebb) Boulder Dash-klónja.

Half-Life 2 válogatásunkban találtok közel 150 multiplayer pályát, az első és második rész végigjátszását videó formátumban (!), valamint a játék magyarosítását. Megnézhetitek, mire készül az ATI a Crytekkel közösen a 3D megjelenítés terén (az ínyencek részére feltettük a Crytek demó futtatható változatát is), az így készült rovatban láthattok egy feliratos interjút Sid Meierrel. Emellett exkluzív bemutató közlünk a Call of Juarez című western-stílusú FPS játékból.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay - Director's Cut - leírás



… Ha valaki nem látta a filmeket, ne szomorkodjon – a játék fogyasztható ezen ismeretek nélkül is . Ez a cím a Krónika elején látott fagyos bolygón eltöltött öt év meséje, visszaemlékezéssel arra, hogyan nyerte el Riddick barátunk azokat a remek, zseblámpa szemeit (az egész picit olyan, mint az Enter The Matrix, azaz nem egy adaptáció, hanem a film univerzumának kiteljesítése). A műfaj elég vegyes, ám meglepően homogén – tulajdonképpen egy, a játékos által vezérelt, belső nézetű film (nagyon jó, kevés sablonnal megáldott sztori!), melyben van sok akció, közelharc (ökölés késpárbaj – elsődleges tűz akció, másodlagos védés, iránygombokkal + tűz: kombó), némi RPG/kalandelem (különféle küldetések elvállalása, nem vészes), egy adag lopakodás (igen finom!), némi platformozás (túlélhető – nem Tomb Raideres, minden mászás, ugrás egyetlen gombbal indítható, ekkor a kamera külső nézetre váltva mutatja meg a „produkciót"). Ennek fényében tulajdonképpen HUD sincs – az életerőt kis négyzetek jelzik, amelyek csak harci helyzetben jelennek meg, a lőszer mennyiségét pedig a fegyverről, illetve a készletünk megvizsgálásából tudhatjuk meg. Az egész abszolút a játékélményre van kihegyezve, és ez a cím legfőbb vonzereje. Arra viszont felhívom a figyelmet, hogy ez ismét nem egy lineáris „megyek előre és lövöm, ami mozog" cím, ezt a játékot igazából a türelmesebbek fogják élvezni…

Sid Meier's: Pirates! - leírás

Színpompás, hangulatos a Karib-tenger térsége, jól lemodellezettek a hajók, ha bekapcsolod az extra grafikai elemeket (még ez sem fogja leizzasztani a közepesebb vasakat sem!), a víz is rendben van (az erőmű ugyanaz a Gamebryo motor, mely a Freedom Force és a Morrowind mélyén dolgozott – ebből látszik, hogy egy jó erőforrás milyen rugalmas és hálás társ lehet megfelelő kezekben). A kardozás is remek, jó karaktermozgatással - sokan talán megszólják majd, hogy ez tulajdonképpen egy szkript vezérelte móka, azaz ötvenedszerre már talán picit unalmas lesz, de én együtt tudtam élni ezzel, mint ahogy attól sem kaptam a szívemhez, hogy …Mint írtam, a Firaxis úgy forgatta át 3D-be az alapművet, hogy az csak előnyére vált. az egyes városok nincsenek lemodellezve, mint mondjuk a PotC esetében, nekem jobban bejön, hogy pár menüpontra kattintással lerendezhetek mindent. Van egyébként 3D-s város, mint labirintus, amelyben egy-egy minijáték keretében osonhatunk börtönből szökés, vagy egy városba belopózás címén, ez is ötletes és izgalmas. Igen látványosak és jól rendezettek, filmszerűek a játék motorjával hajtott animációk, az sokat dob az egészen, hogy látszik karakterünkön az öregedés. És ami szerintem hab a tortán: a leányzók elcsábításának alapeleme, a tánc. Ehhez hasonló megoldásokat (adott gomb lenyomása jó ütemben) már sokszor láttunk, például az említett MCL esetében is, de nálam ez vitte el a pálmát…

GTR - bemutató

… A programozók rendkívül sok munkát fektettek abba, hogy a versenysorozat hivatalos tíz helyszínét a lehető legpontosabban tudják modellezni. A FIA-tól kapott adatokon felül a SimBin GPS-es technológiával saját felméréseket is készített minden versenypályáról, melyeket több ezer – a helyszíni bejárásokon – készített fotóval egészített ki. A GTR-ben a modellezés kiterjed a pályák nyomvonalának közvetlen környezetére is, így például a játékban fellelhető lesz minden olyan apróbb gödör, vagy mélyedés is, amit a kicsúszások lefékezésére szolgáló homok- és kavicságyakon bemértek a fiúk… A pálya és közvetlen környezetének valósághű modellezése a GTR esetében nemcsak a vonalvezetésre fog kiterjedni. A játékban a pálya együtt fog „élni" a versenynyel. A SimBin minden versenypályáról MoTeC technológiával mért adatokat gyűjtött össze, melyeket kiértékelve olyan fizikai modellt dolgozott ki, amely a versenyek időtartamától függően hat ki a kocsikra. (A játékhoz kapunk egy MoTeC Interpreter nevű felhasználói programot, amellyel minden verseny alatt statisztikai adatokat tudunk majd gyűjteni és értékelni.) Például az első körökben a hideg, poros aszfalton jobban fognak csúszni a GTR-ben a kocsik, majd a körversenyek felétől ahogy a pálya egyre tisztább lesz tapadósabbá, gyorsabbá fog válni az aszfaltcsík, ami visszahat a kocsik teljesítményére, taktikaváltásra kényszerítve a játékosokat…

BÉTA TESZT

Vampire: The Masquerade - Bloodlines - leírás

… Bizony sok-sok év telt már el azóta, hogy a White Wolf brigádja megalkotta a sötétség világát, amelynek köszönhetően megismerkedhetett eleinte Amerika, később pedig Európa is a Vampire – The Masquerade című szerepjátékkal. Az offline RPG azóta is sikert-sikerre halmoz, ám nyitott az újfajta megjelenítési módra is, azaz a számítógépes játékok felé. Ennek bizonyítéka a pár éve debütált Vampire – Redemption, amely ugyan nem aratott osztatlan sikert, ám neve így is fennmaradt, s úgy látszik elég hasznot is hozott ahhoz, hogy ezúttal újabb köntösbe burkolva, s rengeteg aprósággal kibővítve megújuljon. A Troika által készített program pedig végre-valahára megérkezett… Az előző epizódtól eltérően a sztori napjainkban játszódik, s ezúttal végre nem egy kötött karaktert személyesíthetünk meg, hanem mi magunk választhatjuk ki, hogy mely klánhoz tartozunk, s hogy férfival vagy nővel próbáljuk meghódítani az éjszakát. A karaktergenerálás meglepően jól sikerült, kezdőknek még csak agyalniuk sem kell, hiszen ha igénylik, akkor a játék feltesz néhány kulcskérdést, hogy milyen típusú játékmenetre lenne igényünk, s ennek függvényében ajánl fel egy szerinte megfelelő alakot. Akik azonban nem akarnak élni az automatika nyújtotta segítséggel, netán ki akarják élvezni a World of Darkness rendszerének briliáns karakter-generálását, azok karakterlapjukon szépen elosztogathatják a kezdeti pontokat, s eldönthetik, hogy főhősük mihez is értsen, s hogy mely klán diszciplináival induljon neki kalandjainak. …

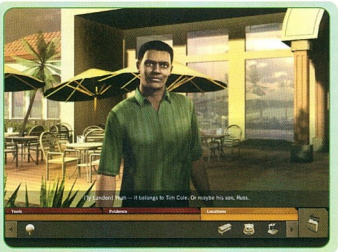
További bemutatók és leírások:

Rainbow Six 4	Settlers: Heritage of the Kings	Alexander
Project Snowblind	Stronghold 2	Everquest 2
Battlefield 2	Half-Life 2	Pro Evolution Soccer 4
The Bard's Tale	Painkiller: Battle out of Hell	Cross Racing Championship
Still Life	LOTR: Battle for Middle-Earth	

CSI: MIAMI

Az amerikai CBS televíziós csatorna által sugárzott, és a bűnügyi helyszínelők közel sem ennyire izgalmas (ám kétség kívül érdekes) munkáját mesterien színre vivő CSI (Crime Scene Investigation - hazánkban Helyszínelők), olyannyira sikeres fogadtatásra talált az államokban, hogy rögtön két számítógépes játékot is szentelt neki a Ubi Soft. Két évvel a sorozat debütálása után, immáron két csapatért izgulhatunk: az eredeti széria mellett, a CSI: Miami rátermett hősei nyomoznak a floridai hétköznapok, cseppet sem hétköznapi esetei után. A tradíció pedig tovább tart: új sorozat, új játékadaptáció – ezúttal is a Ubi Soft prezentálásában.

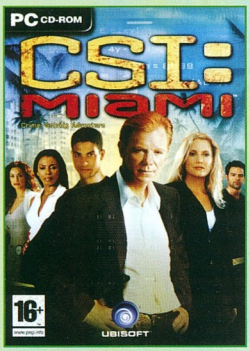
Az immáron hazánkban is vetített sorozat dramatikus, és kellemesen sötét tónusú atmoszféráját próbálja meg visszaadni a játékadaptáció is, amit immáron harmadik alkalommal végez a Radical Entertainment leányvállalat, a 369 Interactive. Az első két részhez hasonlóan a CSI: Miami is egy belső nézetes kalandjáték, amolyan Myst jelleggel. Bár a kivitelezés tekintetében megoszlanak a kritikusok vélemények, én kivételesen azon az állásponton vagyok, amikor a belbecs többet kell jelentsen a külcsínnél. A CSI: Miami - el kell ismernünk - , ugyan tényleg igen kezdetleges, és régimódi stílusban készült el: a képernyők statikus mivolta, a szereplők akadozó



mozgása, a kevés animációs fázis, mind azt az érzést kelthetik a csúcskategóriás efektekre vágyókban, hogy ez egy ódivatú, használhatatlan stuff. Pedig ez egyáltalán nincs így. Lehet, hogy egyesek fanyalogva fordulnak majd el a logikai, és kivitelezési hibák láttán, azonban a lassan több évtizedes játéktapasztalatommal azt kell mondjam: végre egy olyan szinten élvezhető produkciót tesztelhettem, melyre már rég nem volt lehetőségem. A sorozat hangulatát szinte tökéletesen visszaadó nyomozós játékban a filmbéli szereplők segítségével kell fényt derítenünk 5 bűntény megoldására, a legmodernebb technika segítségével. Csak rajtunk múlik, hogy a gyilkosságok helyszínén felejtett nyomok, és a tanúvallomások halmazából mit hámozunk ki. Minden ügy több fokozaton, és több szinten is megoldható – ha segítségre szorulnánk, forduljunk nyugodtan társunkhoz, aki instant tippekkel lát el a továbbjutás érdekében. A teljesítményünket minden ügy után a gép kiértékeli, s ezzel arányosan bonusz matériákkal lát el. Az alábbi végigjátszás a legmagasabb, Master fokozat megoldását tartalmazza – így használatával az ügye komplett megoldását érhetitek el. Jó szórakozást és sikerélményekben gazdag játékmenetet kívánok az angol nyelvet igénylő, és sikamlós témákat igen profin prezentáló játékhoz!

- **CD Link:**

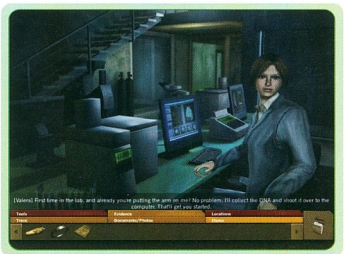
- **Fejlesztő:** 369 Interactive
- **Kiadó:** Ubi Soft
- **Megjelenés:** 2004. november 26.
- **Kategória:** Kaland
- **Honlap:** csimiami.ubi.com



Case 1: Later, Gator

Keresd fel az első gyilkosság helyszínét, a Palm Glen golfklubot, ahol Ty Landonnal, a fekete bőrű golfoktatóval beszélhetsz először. Tőle megtudod, hogy a már nyugalmazott Lawford bíró társaságában volt, amikor előkerült a nyomozást elindító alkar. Kérdezd meg a klubban tartózkodók létszámáról, valamint az esetleges hiányzó testrészekről; de miután minden egyes, a helyszínen lévő tag sértetlen, így ez a szál zsákutcának tűnik. A hátad mögött parkoló golfautóban ül az öreg, úgyhogy ne is habozz kifaggatni őt. Végigpörgetve az összes lehetséges témakört megtudod, hogy korábban is volt már aligátorlátogatója a klubnak, viszont eddig még sohasem érte támadás részükről a játékosokat. Miután a bíró udvariasan távozik, szemügyrevehetővé válik a bűncselekmény helyszíne is. A krokodil mellett található kardarabból a tamponnal (Swab) tudsz mintát vételezni: egy fiolányi kenet a gennyesedésből tökéletes lesz a labor számára. A gumikesztyűk (Gloves) segítségével pedig magát a kart is elküldheted vizsgálatra. A kérdés csupán az, hogy vajon a karhoz tartozó ember a krokodilban, vagy máshol található? A kérdés megválaszolása érdekében vizsgáld meg az aligátor hasát, majd keresd fel a hullaházat (Morgue).

Mivel a krokodilt túlságosan is nagyra növesztette a jó öreg természetanya, így csak a belső szerveivel találkozhatsz Alexx boncasztalán (ámbátor ez is bőségesen elég lesz a kérdéseidre keresett válaszok megtalálásához). Először is bebizonyosodik, hogy egy másik krokodil támadása volt látható a megtalált aligátor hasán, másrészt az alkarhoz tartozó test már halott volt, amikor a nagytestű hüllő ráakadt. Tovább bonyolítja az ügyet, hogy az áldozat 2 és 4 napja lehet halott, és szinte bárhol megölhették/meghalhatott. Az ügy felgöngyölítését elősegítendő kérdd meg Alexxet a krokodil gyomrának feltárására, amelyből további tárgyi bizonyítékok kerülnek elő. A kesztyűk (Gloves) segítségével felvehető a golfklub saját bajnokságát hirdető karperec, valamint a csipesszel (Tweezers) a memóriakártya is. Már csak egyetlen opció kérdezhető, ami után a következő választ kapod: a gyilkossággal kapcsolatban teóriája ugyan nincs a bájos boncmesternek, azt viszont elárulja, hogy nem harapás, hanem vágás választotta el a



kérdéses kart az áldozat testétől. Mivel több opció nincs, és roskadozol a bevizsgálandó bizonyítékoktól, irány a labor (Laboratory)!

Mutasd meg Valerának a begyűjtött bizonyítékaidat: az olajos mintát az alkarról (Forearm Oil), valamint magát a lefűrészelt kardarabot (Severed Forearm) is. A kinyert DNS-mintával hamarosan lesz mit kezdened, azonban előtte még villantsd fel a hátramaradt két bizonyítékot: az ezüst karperecet (Silver Bracelet) és a memóriakártyát (Memory Card). Most jöhet a mikroszkóp és az olaj (Oil) esete, ahol kiderül, hogy mechanikai jellegű szennyeződésről van szó. A komputernél speciális kapcsolódási pontok (Search Links/Special) után kell kutatnod, ami jelen esetben a PDA memóriakártyáján eltárolt adatok visszafejtése lesz. A feladványt az alábbi mondatra kell kiegészíteni:

„I am ending it right now. My family is being ripped apart from everything i've done. You will never see me again."

Keresd fel Ty-t a golfklubban, és mutasd fel neki a karperecet. Egyből rávágja a tulajdonosok neveit: Tim és Russ Cole lehetnek a jogos viselői az ezüstékszernek, miután pár éve megnyerték az apa és fia golfversenyt. Hogy melyiküké is pontosan az ékszer, azt egyenlőre még sűrű homály fedi. Keresd fel a bűntény helyszínét újra, ahol fújd le a gyepen található vérfoltot a foszforeszkáló kemikáliájú flakonoddal (Luminol). A felsejlő útvonalon lokalizálhatóvá válik a krokodil partramászásának helye - mielőtt azonban felderítenéd a közeli hídnál történt két aligátor kakaskodásának ügyét, a vattapálcika (Swab) segítségével vegyél mintát a vérfoltból. A hídnál fókuszálj a csatornacső melletti anyagra, melyet valószínűleg a krokodil öklendezhetett fel. Ezt a kesztyűkel (Gloves) tudod magadhoz venni. Az alatta felsejlő apró műanyagdarabot pedig közelebbről szemügyre véve, a csipesz (Tweezers) segítségével teheted bizonyítékká. Irány a labor (Laboratory)! Mutasd meg Valerának a hüllő vérmintáját (Blood Trail Sample), a gyomrának tartalmát (Stomach Matter), és a plasztikdarabot (Plastic Bits), majd keresd fel Yelinát (Yelina's Desk). Tőle csupán egy cím kell, méghozzá Cole-ék lakóhelyéé (Cole's Home Deck).

Heather Cole személyében egy újabb gyanúsítottat ismerhetsz meg, akit ráadásul ki is kell faggatnod Tim és Russ személyéről. Kérdezd a karperecről, majd a férjéről. Miután megtudod, hogy múlt hét óta külön élnek, firtasd kicsit az okokat. Kicsi a világ: Tim legjobb barátjának, Ty-nak feleségével, Ronni Landonnal csalta folyamatosan, ami talán megmagyarázza a feleség lépését. Miután a férj-téma kimerült, jöhet a poronty, hogy aztán egy éles huszárvágással újra visszatérhess a hűtlen házastárshoz: Ronni válókeresetet adott be Ty ellen, mert úgy érzi Timben találta meg a lelki társát. A Miami-i szappanopera tehát elkezdődni látszik, éppen ezért szusszanásnyi szünetet tartva kérj engedélyt a lakrész átvizsgálásához. Mielőtt azonban hozzálátnál, még tudakold meg, hogy egy esetleges DNS-vizsgálathoz mit szólna a ház úrnője. A tárgykörök kimerülésével végre elkezdheted a fizikai munkát is: Calleigh segítségével rögtön meg is örökíttetheted a verandán kicserélt padlógerendákat egy fénykép formájában. Heather erről nem tud további felvilágosítással szolgálni, úgyhogy kutakodj tovább, például a bal kéz felé eső festőállvány irányában. Az alsó fertályban elhelyezkedő dobozra fókuszálva nagyíts rá (Magnifying Scope) az egyik tubusra, majd a csipesz (Tweezer) segítségével vedd fel az előbukkanó hajszálat. Az állvány jobb oldalán egy fűrész ékeskedik - ezt a kesztyűk (Gloves) felhúzása után viheted magaddal. Már csak a bejárattól jobbra található golfzsák címkéjének tüzetesebb bevizsgálása van hátra, amelyen egy kis ujjlenyomat-kimutató port (Fingerprint Powder) elszórva láthatóvá válik a valószínűleg az ügy felgöngyölítését elősegítő ismeretlen ember kézjegye. Nyomás a golfklubba, ahol Ty-t faggatva tudhatod meg, hogy véleménye szerint házassága korántsem menthetetlen, és mindent helyre fog hozni, hogy kapcsolata újra rendbe jöjjön Ronnival. Mivel a tárgylistáddan kezdenek felhalmozódni a bevizsgálatlan bizonyítékok, keresd fel Valerát a laboratóriumban (Laboratory).

TUDTAD-E?

A 369 Interactive a Radical Entertainment nevű fejlesztőcsapat leányvállalata, akik olyan, főleg konzolos játékokat készítettek már, mint a Simpsons Hit & Run, a Hulk, vagy a Dark Angel.

Mutasd meg neki a hajat (Hair), amelyről kiderül, hogy nem emberi - úgyhogy ezt majd a mikroszkóppal kell tovább vizsgálnod. Add még át az ujjlenyomatos kártyát a golftáskáról (Fingerprint), majd tedd ugyanezt a fűrésszel (Saw) is. Vedd kezelésbe a mikroszkópot, mely alatt bevizsgálhatod a hajdarabot (Hair). Az első mintával összevetve máris egyezést tapasztalsz egy bizonyos Sable Martin nyúlfajtával. Most ülj a számítógép elé, és keress egyező ujjlenyomatokat (Finger Prints). Összevetve a gép által ötödiknek kidobott mintával hamar egyezést találhatsz Heather Cole ujjlenyomatával. Már csak a fűrész bevizsgálása van hátra – ezt a hullaházban teheted meg (Morgue). Alexx egyértelműen megállapítja, hogy nem a Cole rezidencián talált fűrész csonkolta az áldozat karját. Irány akkor Heather (Cole's Home Deck), akitől az ujjlenyomat kapcsán érdeklődd meg, hogy milyen gyakran jár golfozni. A tipp nem jött be: Cole asszony ugyanis gyűlöli a sportokat, beleértve a golfozást is (már legalábbis állítása szerint). A nyomozás továbbgördítése érdekében keresd fel Yelinát (Yelina's Desk), akitől Ronni Landon lakcíméhez juthatsz. Mielőtt felkeresnéd, még nyomoztasd le, hogy Russ valóban abban a sporttáborban van-e, amelyről nevelőanyja tudott...

Ronni házához érve (Landon's Home Garage) elegyedj szóba az ajtóban álldogáló kishölggyel, akiről hamarosan kiderül, hogy Jessica Landon, Ronni Landon lánya. Miután útbaigazít édesanyját illetően (aki a garázsban tevékenykedik), érdeklődd meg, hogy ismeri-e Tim illetve Russ Cole-t. Mint kiderül: Russ 6 hónapja randizik a lánnyal, ám szüleik ezt nem szemlélik felhőtlen boldogsággal... A horzsolásnyomokra rákérdezvén pedig a lépcsőn való megbotlást hozza fel magyarázatként (mely kicsit Münchausen-szagú, de hát egyelőre nincs bizonyítékod az ellenkezőjére). Miután a Timmel való (korántsem felhőtlen) kapcsolata is kitárgyalódott, lépj be a garázsba és szólítsd meg a kedves mamát. Mivel Ronni következetesen tagad, ezért itt már sok babér nem fog teremni számodra – hagyd el a környéket (Yelina's Desk).

Tudd meg Lawford bíró úr címét, és keresd is fel a rezidenciáján (Judge's Study). Érdeklődj Ronni válásáról, majd kérd el az erről szóló papírokat. Mivel ez a rendőrségi központi adatbázisban található, Yelina segítségéhez kell folyamodnod (Yelina's Desk). Miután az irat a birtokodba került, vidd el a laborba (Laboratory), hogy bevizsgáltasd azt. A gyanúd nem volt alaptalan: Ronni (alá)írása egyezik a memóriakártyán talált kézírásfoszlányokkal. Ideje tehát szembesítened a hölgyeménnyt (Landon's Home Garage) az ellentmondásokkal! Megoldódni látszik a rejtély (illetve fogyni kezd a sok kérdőjel): a bizonyítékok fényében immár Ronni beismeri a Timmel történő afférját; elismeri, hogy ő hagyott üzenetet Tim PDA-ján, ám megemlíti azt is, hogy Ty ráébresztette arra, hogy kapcsolatuk még helyrehozható, így a Timmel történő szakítás mellett döntött. Ennek ellenére a férfibüszkeség kitört Ty-ból: a nyílt színen veszett össze Timmel. Timet azóta nem látták... Kérj engedélyt a körülnézésre, majd a csipeszt (Tweezers) használva vedd fel a földön he-

verő műanyagdarabot. A soron következő megvizsgálandó tárgy a golfzsák névcédulája lesz, mely meglepő módon Russ tulajdona, és nem pedig Ty-é... Kukkants bele a zsák egyik zsebébe, ahonnan egy Ronnit ábrázoló rajz kerül elő. A nagyítót (Magnifying Score) használva közelíts rá a nyakrésznél található hajszálra, melyet a csipesz (Tweezers) segítségével tégy is bizonyítékká. Öltözz gumikesztyűbe (Gloves) és tedd el magát a rajzot is. Tudakold meg Ronnitól, hogy mit keres itt Russ zsákja, valamint tud-e valamit a képről! Még a végén kiderül, hogy apja és fia nem csak golfozni járt együtt, hanem azonos nővel is háltak...

Keresd fel Cole-ékat (Cole's Home Deck) a fejleményekkel, és kérdezd Heathert Russ golfütőiről. A kedves mama bizonytalan: ha nincsenek a környéken, akkor a gyermek magával vitte Louisianába. Vagy nem... Irány a labor (Laboratory), ahol már vizsgálhatod is a következő bizonyítékokat: műanyagdarab a garázsból (Plastic Fragment), hajszál a portréról (Portrait Hair), és maga az arckép (Portrait). Ezután jöhet a mikroszkópos móka: próbáld összetársítani a hajszálat az egyező mintával (a harmadik lesz az). Miután ismét a nyúl jött ki, elenőrizd le, hogy a két hajszál egyezik-e (Hair, Portrait Hair – egyezni fog), majd keresd fel Ty-t a golfklubban (Palm Glen Country Club). Kérdezd a felszarvazott férjet, majd miután kitálalt, érdeklődj az eseményekről a szemtanúnál, Lawford bíróinál is (Judge's Study). Elmeséli a négyszereplős dráma részleteit: miután Jessica rájött, hogy anyja Russ-szal csalja férjét, Tim is beszállt a buliba, amit Ty már nem tudott higgadtan szemlélni és ráugrott legjobb barátjára. Azzal fenyegetőzött, hogy mindkét Cole-t megöli, amiért megbecstelenítették feleségét, de hogy ez most csak indulatként szólt belőle, vagy valóban így volt – még Lawford bíró sem tudta eldönteni. Mivel a kérdések elfogytak, ideje meglátogatni Yelinát (Yelina's Desk).

Mint kiderül: Russ soha nem ért el Louisianába, és Tim sem került még elő – így továbbra sem tudod megállapítani, ki lehet az áldozat. Kérj egy kihallgatási engedélyt Yelinától, és vond kérdőre Jessicát. Ezután irány Ronni (Landon's Home Garage), és a portrét felmutatva érdeklődj Russ-ról. Miután további részletekre derült fény, úgy tűnik utána kéne nézni az öreg Landonnak egy picit. Ehhez Yelina (Yelina's Desk) házkutatási parancsa szükségeltetik. A papírral visszatérve (Landon's Home Garage) hamar megnyílik előtted az út Ty holmijához: vedd is kezelésbe az ablak mellett álló szekrényeket! A jobb oldali fakkból egy golfzsák kerül elő – benne egy emberi kéz, a gumikesztyű (Gloves) használatával nyithatod fel szakszerűen. Miután eltetted a kezet, vedd szemügyre a betört ablakot is, amelynek belső párkányán az ujjlenyomatot megjelenítő porral (Fingerprint Powder) mutathatod ki archiválhatóan az itt felejtett „névjegyet". Már csak a sarokban álló asztal maradt bevizsgálatlanul: a zseblámpa segítségével világítsd rá az alsó polcon megbúvó narancssárgás fűrésztokra, melyen olajfolt éktelenkedik. A vattás pálca (Swab) segítségével vehetsz belőle mintát. A kesztyűt (Gloves) újfent alkalmazva pedig el is teheted a védőtokot.

A laborban (Laboratory) Valera már tűkön ülve várja, hogy megmutasd neki az eddig begyűjtött bizonyítékokat: a fiolába folyatott olajat (Oily Substance), az ujjlenyomatot (Fingerprint – Landon's Garage), a láncfűrész védőtokját (Chainsaw Guard), és a levágott kezet (Severed Hand). Ez utóbbiból megállapítható a kéz DNS-e és ujjlenyomata, melyeket a későbbiek során még majd használnod kell. Most egyelőre vetődj rá a mikroszkópra, és hasonlítsd össze a két olajos fiolád tartalmát (Oil és Chainsaw Oil). Mivel egyezett, ezáltal megállapítható, hogy a kezet a motoros láncfűrésszel távolították el a testtől. Most lépj be a számítógépbe, ahol ujjlenyomatok (Finger Prints) után kell kutatnod (helyesebben mondva: azok gazdái után). Futass le egy keresést a Landonék garázsában találhatón (Fingerprint – Landon's Garage), majd párosítsd a megfelelővel (a második lesz az). Heather Cole személyét dobja ki a gép – ami tovább bonyolítja az amúgy sem egyszerű szerelmi szálat, de ezzel még korán sem ért véget az azonosítás! Most keresd meg a levágott kézhez tartozó ujjlenyomat gazdáját (Fingerprint – Severed Hand), majd párosítsd a kettes számú találatot hozzá. A nyilvántartás szerint a kéz Tim Cole tulajdonát képezte... Ez azonban még nem jelenti a nyomozás végét – sőt! A java csak most jön: egyeztesd a komputer adatai alapján a két végtag DNS-mintáját (DNA: Severed Hand, Severed Forearm), majd miután ez is egyezést mutatott, szaladj el a boncterembe (Morgue).

TUDTAD-E?

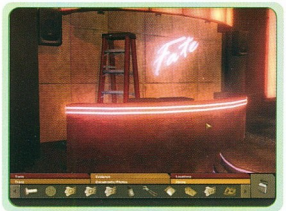
A Helyszínelők című sorozat készítői (hogy megelőzzék a sikeres széria lekopíntását), saját konkurenciát állítottak magukra, így ezért kezdtek el irni, valamint forgatni...

Kérdezd Alexxet a levágott kézfejről, aki megerősíti, hogy a kar és kézfej egy embertől származik, valamint a láncfűrész valóban lehetett gyilkos fegyver (ehhez meg kell mutatnod a kézfejet, valamint nehezebb fokozatokon a fűrészhez tartozó tokot). Kérdezd Heathert (Cole's Home Deck) a garázsban található ujjlenyomatáról, valamint Ronni és Russ kapcsolatáról, majd jegyezd fel azt a nem elhanyagolható tényt, hogy Ty és Tim gyakran adogatták kölcsön egymásnak a cuccaikat. A gyilkos és az indíték tehát már nincs messze... Keresd fel Yelinát (Yelina's Desk), akitől kérj újabb engedélyt Jessica kihallgatására. Miután tisztáztátok, hogy Russ soha nem ért oda Louisianába, jegyezd fel a New Orleans-i hotelének nevét, és kérd Yelina (Yelina's Desk) segítségét. Mivel a jótét lelket lefülelték a hatóságok egy féktelen tivornyát követően, így nem volt nehéz telefonvégre kapni egy helyi rendőrőrsön. A lehetséges elkövetők köre tovább bővül: szinte minden gyanúsítottnak lett volna oka megölnie Tim Cole-t. Ehhez igazodva kérdezd meg Ty-t a golfklubban a fűrészéről és Heatherről, majd igényelj egy Ronni elleni kihallgatási parancsot Yelinától. A meggyanúsításra igen érzékenyen reagáló hölgytől kérdezd Heather ujjlenyomatának ügyét, de legjobb tudomása szerint nem járt a házában Cole asszonyság. Ennek ellenére a gyilkosság vádját tagadja. Yelinától kérj egy házkutatási parancsot - méghozzá a Cole rezidenciához. Keresd is fel Heathert (Cole's Home Deck), és mutasd fel neki a házkutatási parancsot. Ennek segítségével imináron bekukkanthatsz a veranda alá a zseblámpával (Flashligt), és észrevehetsz a gerendák közé befolyt olajfoltot (jobb kéz irányában lesz, távolabb a papírlaptól). A vatta (Swab) segítségével vedd le a mintát, majd fókuszálj a beszorult papírlapra (szintén az elemlámpával). A kesztyűd (Gloves) segítségével vedd fel, és mutasd is meg rögtön a két napja keletkezett pontkártyát Heathernek, aki eddig azt állította, hogy hetek óta nem látta férjét...

Az előbb talált olajmintával (Oily Substance – Cole's Home) keresd fel a labort (Labora-

tory), ahol miután Valera felkészítette a vizsgálatokra, dugd az orrod a mikroszkópba. Vesd össze a golfklubban talált olajat (Oil) a Cole-házban szerzettel (Oily Substance) – ezek természetesen egyeznek. Most már csak a láncfűrészhez tartozó folyadékot (Chainsaw Oil) kell összehasonlítanod a Cole-éknál találttal (Oily Substance), amely miután szintén egyezett, már alá van támasztva az igényed Yelinánál a Cole-hajóra vonatkozó házkutatási parancsot illetően.

A végjátékban a hajó, és annak tulajdonosa köré (Cole's Home Deck) csavarodnak a szálak: vizsgáld meg a vízijármű küszöbét a foszforeszkáló szerrel (Luminol), majd gyűjtsd be a láthatóvá váló vérmintát a vattával (Swab). További bizonyítékra is szert tehetsz, ha a hajó belsejéből felcsippented (Tweezers) a műanyagdarabkát. Mutasd meg Valerának (Laboratory) a két új bizonyítékodat: a vérmintát (Blood Sample), és a plasztik darabot (Plastic Fragments), ezután pedig használd a számítógép DNS-analízisét. Vesd össze a hajón talált mintát (Blood DNA) a karéval (DNA Forearm), majd Tim kézfejével is (DNA Hand). Mivel mindhárom egyezik, fordulj a mikroszkóphoz, ahol két plasztik-darabkát kell összehasonlítanod (Plastic Bits – Palm Glen és Plastic Bits – Cole's Boat), és miután ezek is passzolnak,



folyamodj kihallgatási parancshoz Yelinánál Mrs. Cole ügyében. Már csak az indítékok és bizonyítékok feltárását kell lezongoráznod, és végre hátradőlve élvezheted az első ügyed felgöngyölítésének végét.

KVÍZ:

KÉRDÉS: Where was Russ Cole's football camp?
VÁLASZ: Louisiana
KÉRDÉS: What other object was on the dock leading to the Cole's Boat
VÁLASZ: Inflatable Lifeboat
KÉRDÉS: How many golf clubs are in Russ Cole's golf bag?
VÁLASZ: 6
KÉRDÉS: What golf course feature was the dead alligator found next to?
VÁLASZ: Sand Trap
KÉRDÉS: What hotel was Russ staying at?
VÁLASZ: The Thorngate

Case 2: Crack or Jack

Új ügy, új helyszín, új áldozat. Az előző esettel ellentétben, itt legalább már nem kell teljes mértékben a sötétben tapogatóznod, hiszen az FBI emberei beazonosították a Fate nevű lokál áldozatát. Most már csak azt kell kideríteni, hogy ki és miért tette el láb alól Jack Simmons-t. A klubba érve faggasd ki az ajtónálló őrt - ezáltal bővül a gyanúsítottak köre is. Enrique Jack alkalmazottja volt (hiszen Simmons úr nemcsak a főnöke, hanem a hely tulaja is volt egyben), de gyilkosságra utaló nyom szerinte nem található a helyszínen. Vedd szemügyre közelebbről is az áldozatot, és a kesztyűk (Gloves) segítségével vedd fel a lepottyant reflektort. Szintén eme segédeszköz használatával vedd fel a csavardarabot, valamint a szétszóródott üvegszilánkokat. Ezután fókuszálj az áldozatra, annak is cipőjére: a rárágadt rágógumiból fontosnak tűnő bizonyítékot szerezhetsz (Adhesive Specimen Mount). Most egy kicsit a magánszféra letapogatása következik: jöhet a pénztárca kinyitása, majd a kesztyűk (Gloves) segedelmével a névjegykártya elszebelése. Mielőtt megkérdeznéd Enriquétől a pénz, és a hitelkártyák hollétét, még pamacsold be a fejen található vérfoltot a vattád (Swab) segítségével. Most kérdezd a segítőkész kidobófiút, a válasza után pedig keresd fel a laboratóriumot (Laboratory)!

Mutasd meg Valerának a begyűjtött tárgyakat: az élesztőnek bizonyuló, porszerű anyagot Simmons cipőjéről (Powdery Substance), a vérrel teli fiolát a sebéből (Simmon's Blood), az áldozat névjegykártyáját (Business Card), majd a körülötte fekvő három szerkezetet, a lámpát (Disco Light), a csavart (Bolt), és az üvegszilánkokat (Glass Shards). A bizonyítékok feldolgozása után lépj be a komputerbe, és a speciális kapcsolódási pontok (Search Links/Special) között keresve máris ráakadhatsz Simmons úr egy másik klubjára (The Draft Sports Bar). Ezt is fel fogod keresni hamarosan, ám addig még van egy kis megvizsgálnivalód. Mindjárt a mikroszkóp alá dughatod a Jack cipőjén talált élesztődarabot, melyet a második mintával összevetve egy főleg német nyelvterületen használt fajtaként azonosítasz. Miután ez az információ is a rendelkezésedre áll, próbáld összeilleszteni az üvegdarabokat a Valera háta mögötti asztalon.

Miután ez megtörtént, kattints kétszer az összeillesztett üveglapra a tárgylistádban, és az ujjlenyomat-vételező por (Fingerprint Powder) segítségével vedd le a mintát. Dolgoztasd fel az eredményt Valerával, majd ugorj el a Fate klubba Enrique ujjlenyomatáért. Ezt mutasd meg Valerának a laborban, majd hasonlítsd össze a számítógépben (Finger Prints) a lámpán találtakkal. Egyeznek... Keresd fel a hullaházat (Morgue), és kérd meg Alexxet, hogy készítse elő neked a testet a boncolásra. Érdeklődj a halál okáról, majd közelebbről is vizsgáld meg a fejsebet. A kenőcsöd (Mikrosil) használatával mintát vehetsz a seb körüli furcsa jelekről, majd a vér és a lámpa alapján megállapítható, hogy a holttest a hátán feküdt, és hogy nem a lámpa volt a gyilkos fegyver! Térj vissza a laborba (Laboratory), és mutasd meg a Jack fején lévő furcsa jelek (Wound Impression) másolatát Valerának.

Mivel most új nyomok kellenek, térj vissza a bárba. Kérdezd a segítőkész kidobót Jack ellenségeiről, a társtulajdonosával birtokolt másik bárjáról, és a reflektoron felejtett ujjlenyomatáról. Mivel most már lesz mit bogoznod, keresd fel a város túlsó felén lévő kocsmát (Whiskey Stop Sportsbar). Faggasd ki a Jackhez hajdanán gyengédebb szálakkal is kötődő Nicky Winters-t, majd kérdezd a társtulajdonosáról, Ronról. Megnyílik előtted a pincéből megközelíthető sörfőzde (Microbrewery), ám mielőtt még odamerészkednél, vizsgáld át a trófeagyűjteményt. Annál is inkább, hiszen a bokszkesztyűs érmen a csillagjel meglehetősen emlékeztet az áldozat halántékán talált ábrára. Nyomj oda egy kis kenőcsöt a tubusodból (Mikrosil), hogy levedd a megfelelő mintát a labor számára. Ezek után már csak a kesztyű tetején található nyomokat kell rögzítened: ehhez használd a vérzést láthatóvá tevő spriccelőt (Luminol), majd archiváld le a vattáid (Swab) segítségével. Pillants rá az igen drágának tűnő mű golfpálya-installációra, majd kérdezd a pincérnőt a véres trófeáról. Mivel válasza negatív, ugorj el a laborba (Laboratory) bevizsgáltatni a szerzeményeidet: a trófeán talált csillagjelképről (Trophy Impression), és vérmintáról (Blood Swab) kell bővebb információt szereznod. Vedd kezelésbe a komputert, és vesd össze a két DNS-mintát (DNA). Mivel nem egyeznek, így futtass le egy keresést a trófeán találttal (Trophy Blood DNA), és párosztasd össze az ötödik lelettel. Bobbie Bessie, két éve halott bokszolót kapod eredményül – tehát a gyanúsítottak listáját az ő nevével már nem kell kiegészítened...

Keresd fel a serfőzdét (Microbrewery), és faggasd ki Ron Prestont. Miután elmesélte Jackkel történt veszekedésük történetét, és hogy gyanújuk szerint Enrique galád módon nyúlja a bevételt a Fate-ből, közelíts rá a bal oldali hordón álló korsóra. A csillagszimbólumot jobban bevizsgálva (Mikrosil) egy újabb bizonyítékdarabkával lehetsz gazdagabb. Miután ez megvolt, fogd a kesztyűdet (Gloves), és tedd el az egész bögrét is. Most figyeld meg a lépcső alatt húzódó sötétes foltot, és végy is egy kis mintát belőle a pamacsos vattád (Swab) segítségével. Még vess egy pillantást a jobb oldali hordó szelepére, majd szaladj a laborba (Laboratory). Vizsgáltasd be a bizonyítékokat: a földön talált foltból vett mintát (Beer Spill Swab), söröskorsón talált csillagot (Beer Mug Impression), majd magát a korsót (Beer Mug) is. Keress rá a mikroszkóp alatt a foltmintára (Beer Spill Yeast), és a harmadik mintával összevetve megállapíthatod, hogy ez egy belga sörből származó minta volt. A korsón található nyomokat (Yeast Simple) az ötödik találati eredménnyel összevetve amerikai söralapot kapsz eredményül – ez pedig még mindig nem az, amit keresel. Vesd össze a két mintát (Beer Spill Yeast és Yeast Sim-

ple), majd miután egyezést tapasztalsz, levonhatod a konzekvenciát, hogy nem Ron sörfőzdéjéből származott az áldozat cipőjén található alapanyag. Keresd fel a Fate-et, és kérdezd Enriquét a hiányzó pénzekről. Miután sikertelenül jártál, érdeklődj Nicky-nél is (Whiskey Stop Sportsbar).

Mivel még Enrique nem tisztázódott, keresd fel Yelinát (Yelina's Desk), és kérj egy számlakivonatot a kidobófiú egyenlegéről. Az eredmény több, mint lelkesítő: bepillantást nyerhetsz a srác autójába is – úgyhogy ne habozz átvizsgálni azt (Sanchez' Car)! Orientálódj a csomagtartója felé, majd miután felnyitottad azt, a kesztyűk (Gloves) segítségével emeld el a fogót. Most pattanj be a kocsiba is, és vizsgáld a kesztyűtartót: a zacskóra ráközelítve egy ujjlenyomatot találhatsz (Fingerprint Powder), majd veheted is fel (Gloves). Repülj rá a hátsó ülésre is, a kevésbé jól látható foltot az UV-lámpád (Ultraviolet Light) segítségével lokalizálhatod. Ezek után már gyerekjáték lesz az ecset (Swab) segítségével mintát vételezni belőle. Ha már ilyen alapos voltál, ne hagyd észrevétlenül az anyósülés alatt megbúvó borítékot sem – ezt is a kesztyűk (Gloves) segítségével teheted bizonyítékká. Mivel a kocsi kiürült, a tárgylistád meg feltöltődött, ideje bevizsgáltatnod új szerzeményeidet a laborban (Laboratory). Mutasd meg a tárgyaidat Valerának: az ujjlenyomatot a tasakról (Powder Bag Fingerprint), a beazonosítatlan testnedvet az ülésekről (Fluid Sample), a fogót, amely nem passzol a lámpatest csavarjához (Pliers), a zacskó fehér port (Powdery Substance), és a háromezer dollárt tartalmazó borítékot (Cash Envelope). Ezután komputer-analízis jön: ujjlenyomatot fogsz párosítani (Finger Prints). Keresd ki az adatbázisból a zacskón talált ujjlenyomatokhoz (Car Powder Fingerprint) leginkább illő találatot (a negyedik lesz az), és jegyezd fel Nicky Winters nevét... Most jöhet a DNS-teszt (DNA)! Keress megfelelő találatokat a kidobó autójában talált mintához (DNA Sample – Sanchez' Car), így a második eredménnyel pároztatva kiderítheted: Enrique testnedvétől volt piszkos az ülés. Már csak az egyéb érdekességek menüpont maradt hátra (Search Links/Special): itt kokainként azonosíthatod a zacskóban tárolt fehér port.

Vond kérdőre Enriquét az új bizonyítékokra hivatkozva, ám a sötét agyú kidobó következetesen tagadja a drogkereskedelmet, a prostituáltfuttatás, és a többi vádadat. Kérdezd Nicky Winters-szel kapcsolatban is; persze a hölgyemény sem szándékozik besimerő vallomást tenni (mindössze Ronra próbálja irányítani a figyelmedet). Ne is habozz hát felgöngyölíteni az ügy elvarratlan szálait, válaszd Ront beszélgetőpartneredül (Microbrewery). Természetesen ő sem vállalja be a drogdílerkedést, úgyhogy Yelinához (Yelina's Desk) kell fordulnod az igazságért. A számítógépes nyilvántartást segítségül hívva pillanatok alatt kideríthető, hogy melyik jómadárnak volt már drogüzérkedés miatt priusza. Ront dobja ki a gép végül, de újra megkérdezve őt erről ismét csak a pincérnőhöz, Nicky Winters-hez irányít. Mivel az ügy meglehetősen vánszorogva halad, térj vissza Yelinához, és érdeklődd meg, hogy megjött-e már a kidobó bankszámlakivonata? Mivel a válasz pozitív, már rohanhatsz is a papírral a laborba (Laboratory), bevizsgáltatni azt. A számítógépes nyilvántartás (Search Specials/Links) szerint Enrique másodbankszámláján jóval több pénz van, mint amennyi a fizetéséből következne, így talán nem voltak alaptalanok Ron és Jack gyanúi a sikkasztással kapcsolatban. Kérdezd magát az illetékest, aki még ilyen nyilvánvaló bizonyítékok mellett is az ártatlant adja. Ne tűrd, hogy tovább szédítsen: Yelina segítségével kérj egy kihallgatási engedélyt.

Érdekes társalgás veszi kezdetét, melyben Enrique beismeri végre a sikkasztást, ám a drogügyletet Nicky Winters-re hárítja. Yelinától kérj egy házkutatási parancsot a Fatebe, ahol imináron bevizsgálhatod a bárpultot is. Mindjárt mozdulj is rá sörcsapra, amelynek csapolókarját kell lefecskendezned (Luminol) egy picit. A láthatóvá váló vérmintát a vattáddal (Swab) szívathatod fel. Nézd meg közelebbről a jobb oldali csap tengelyét – egy újabb csillag alakú formát szerezhetsz meg az egyik tubusod használatával (Mikrosil). Most fókuszálj a pénztárgépre, ahol a zöld gomb lenyomását követően feltárul előtted a kassza. Vedd szemügyre közelebbről is az egyik százdollárost, majd a Ninhydrin segítségével tedd láthatóvá a rajta megbúvó ujjlenyomatot. Még nincs vége a pénzen rejlő bizonyítékoknak – ha szemfüles vagy, egy furcsa eredetű fehér port is kimutathatsz a szakadás mellett (Adhesive Spe-

print) kell pároztatnod a megfelelő találati eredménnyel (a második lesz az), hogy meggyanúsíthasd Nicky-t drogüzérkedéssel. Vesd össze a pénzen talált ujjlenyomatokat a kokainos zacskóéval – természetesen egyeznek. Most vedd alapul a létrán talált lenyomatot, és pároztasd az üvegszilánkokéval. Mivel az eredmény Enriquére utal, bizonyosodj meg róla, hogy a létrán találtak egyeznek-e az általa megadottakkal (Fingerprint – Sanchez). Mivel a válasz pozitív, több dolgod ebben a menüpontban már nem lesz. Viszont a kapcsolódási pontoknál (Search Specials/Links) még leellenőrizheted a pénzen talált azonosítatlan anyagot (Powdery Substance – Money). Kokó volt ez is...

cimen Mount). Már csak a kesztyűd (Gloves) felhúzása van hátra, és magát a pénzt is magaddal viheted. Még van egy megvizsgálandó tárgyad a szórakozóhelyen – ez pedig nem más, mint a létra, amelyen a mágneses por (Magnetic Powder) segítségével mutathatsz ki használható ujjlenyomatot.

Azt hiszem ennyi bizonyítéktól örömtáncot fog járni a labor, úgyhogy keresd is fel Valerát azon nyomban (Laboratory). Mutasd meg szépen sorban a szerzeményeidet (Beer Tap Blood, Bill Fingerprint, Powdery Substance, Ladder Fingerprint, Beer Tap Impression, Rolled 100 Dollar Bill), majd vesd bele magad az ujjlenyomatok visszafejtésébe a számítógépnél (Finger Prints).
A pénzen talált ujjlenyomatot (Dollar Finger-

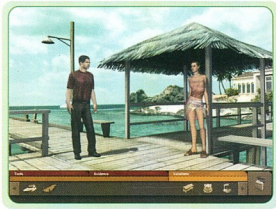
Folytasd Enrique kihallgatását Yelina irodájában, akitől megtudod, hogy a bárpultnál egy bizonyos Frank Lamb nevű vendég járt pórul az akadékoskodása miatt. Kérdezz rá Yelinánál a fickóra, aki visszaigazolja Enrique autóbalesetes történetét. Most Nicky-t lesz érdemes faggatnod (és ebben Yelina is egyetért), egy szép kis kihallgató paranccsal felszerelkezve. A pincérnő elárulja, hogy Jack kérte fel a drogkereskedelemre, hogy ezzel besározza Ront, de ő ezt kategorikusan megtagadta. Ezért is repült az állásából. Nem úgy, mint Mr. Sanchez, aki ezt nem utasította el ilyen konkrétan. Beszélj tehát a kidobóval a drogkereskedelemről, aki bevallja, hogy elvállalta Ron befeketítését. Már csak Ront nem hallgattad ki a szenthárom ság tagjai közül, úgyhogy ideje őrá is felhatalmazást szerezned - Yelina

közbenjárásával. Az ügyed nem könnyíti meg túlságosan a sörfőző bajnok: ügyvéde jelenlétében szinte semmilyen kérdésre nem hajlandó válaszolni. Sebaj, majd a sörfőzdéje mesél – miután sikerült házkutatási parancsot szerezned hozzá.

TUDTAD-E?

A játék hivatalos kormegjelölése ugyan csak 16 éven aluliaknak nem ajánlja a programot, ám a nyomozások közben feszegetett témák (megcsalás, árulás, szerelmi háromszögek, erős nemiség, és testiség) miatt ez jócskán csak 18 éven felülieknek ajánlható.

Végy mintát a jobb oldali tartály tetején lévő nyíláson keresztül a sörből, majd a külső szelep segítségével ereszd ki a tartalmát. A kesztyűkben (Gloves) emeled ki a tartály mélyére rejtett fogót (Locking Pliers), melyet a sörminta (Canister Beer) mellett mutass fel Valerának a laborban (Laboratory). A mikroszkóp alatt bevizsgálhatod a sörmintát (Canister Beer), melyet a megfelelő pél-



dánnyal összehasonlítva (az ötödik lesz az), egy német sörfajtához jutsz. Ezt már csak az áldozat cipőjén talált anyaggal kell összevetned, hogy egyezést tapasztalj, és egyben megbizonyosodj a bűncselekmény elkövetőjéről. Irány Yelina, ahol Ront már csak szembesítened kell a bizonyítékokkal (Locking Pliers), és megünnepelheted második megoldott ügyedet.

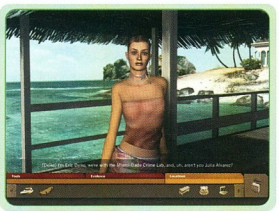
KVÍZ:

KÉRDÉS: What is the other name for a $100 bill?
VÁLASZ: C-Note
KÉRDÉS: How many large fermenting beer vats were in the microbrewery?
VÁLASZ: 2
KÉRDÉS: What strain of yeast was found on the victim's shoes?
VÁLASZ: Bavarian Lager
KÉRDÉS: How many pool tables were visible at Whiskey Stop?
VÁLASZ: 2
KÉRDÉS: What was on the shelves behind the cash register at Fate nightclub?
VÁLASZ: Bottles of alcohol

Case 3: The Hate Boat

Horatio ezúttal is a hatásosan mély baritonjával, és nihilistákat megszégyenítő hidegvérrel közli legújabb ügyed részleteit. Ismeretlen hajó, ismeretlen áldozat – igazi csemege egy helyszínelő számára! Keresd is fel a hajót a kikötőben, ahol már vár új kollégád, Eric Delko. Gyorsan térjetek is a tárgyra, és vizsgáld meg közelebbről az elhunyt hölgy koponyáját. Egyrészt felfigyelhetsz a fojtogatásra a nyakán, másrészt feljegyezheted a lövésnyomot a halántékán. Nagyíts rá a fejrész alatt található szövetre, hiszen Monica Lewinsky óta tudjuk: a ruhadarabok mindig szolgálhatnak meglepetéssel! Az UV fény (Ultraviolet Light) ezúttal is megtette kellő hatását: a fény, majd á vatta (Swab) segítségével elraktározhatsz egy ismeretlen DNS-mintát. Mivel az áldozat csuklóján kötélnyomok is észlelhetőek, nem látszik elveszett ötletnek begyűjteni (Gloves) a tükör előtt hevenő kötelet. A homokfúvású üvegajtós szekrényt feltárva erőszakot is a hajó felhasználási céljait illető gyanúd – már csak a sok itt tárolt, ki tudja milyen tartalmú videokazetták végett is... Végy egyet magadhoz kesztyűben (Gloves), majd fényképezd le az üres polcot. Az ágyat bal oldalt díszítő festmény alól még felvehetsz (Gloves) egy ragasztószalagot is, míg a jobb oldalon egy maszkra lehetsz figyelmes (valamint a mögötte meghúzódó „biztonsági megfigyelő rendszerre"). Gyűjtsd be a darabokra tépett fényképet (Gloves) a szemetesből, majd keresd fel a hullaházat (Morgue).

Kérd meg Alexxet az áldozat beszállítására, majd a gyilkosság körülményeinek feltárására. Mivel aberrált szexuális játék közben fojtogathatták, illetve kikötözhették, igen nehéz megállapítani, hogy egészen pontosan mi okozta a halálát. Kérdezd a lövedékről is, miután jobban megvizsgáltad a koponyasebet, majd miután megkaptad bevizsgálásra is, keresd fel a laboratóriumot (Laboratory). Mutasd be a begyűjtött mintákat és bizonyítékokat (Bed Stain, Semen Sample, Torn Photo, Rope, Video Tape, Duct Tape, Extracted Bullet), majd állj neki a háttérmunkának: rakosgasd össze a széttépet kép darabjait. A hátsó asztal felett gubbasztva viszonylag hamar kisilabizálható válik a fényképen a hajó neve (Assembled Torn Photo).



Ezt a számítógépnél már Valera kutathatóvá is tette, úgyhogy nézz utána (Search Links/Special) ennek a bizonyos Miss Fortunenek. Az adatbázis ki is dobja a név tulajdonosát (Ella Sinclair), valamint hogy közel két napja segélyhívás érkezett a 911-es központi telefonszámra a hajóval kapcsolatban... Most a mikroszkópos kutatás jön: a ragasztószalag (Duct Tape) egyelőre társ nélkül marad, viszont a golyóról (Bullet) kiderítheted (ötödik töltény), hogy egy 22-es kaliberű fegyverből származik.

A telefonhívás kapcsán Yelinához kell látogatnod, és információt kérned az ominózus segélyhívás ügyében. Pillanatokon belül el is árulja a hívó nevét: Thad Wilson – újabb gyanúsított. Kérd még le a bejelentés digitális változatát is, majd keresd fel Thad otthonát (Waterfront Home).

A stégen a híres celebritásba, Julia Alvarezbe botlasz. Mint kiderül: Thad a férje és menedzsere is egyben, viszont sem ő, sem más nőszemély nem tárcsázta a 911-et (már legalábbis állítása szerint). Mivel valaki nem mond igazat, Yelina (Yelina's Desk) segítségével kérd le Alvarez asszony hangmintáját. Ezzel a laborban (Laboratory) tudsz érdemben foglalkozni, ahol a két hangmintát (Voiceprint – 911 Call, Voiceprint – Radio Interview) feldolgoztatva Valeráival összevetheted őket a komputerben (Audio/Video). Természetesen egyeznek, úgyhogy látogass vissza Juliához (Waterfront Home), és kérdezd a vészhívásának okairól. Mivel következetesen tagad, nem marad más választásod, mint behozatni egy kis csevegésre, Yelina segítségével.

Kérdezd ki az összes létező opcióról, majd keresd fel Thadet otthonában (Waterfront Home). Rágd át magad a kérdéseidre adott válaszain, majd alaposabban is vedd szemügyre a kikötőjüket. Rögtön a jobb szélső stégoldalon egy vértócsára bukkanhatsz, amelyből a vatták (Swab) segítségével archiválhatsz le vizsgálható anyagot. A stég közepe felé egy jól megtermett lábnyomra figyelhetsz fel a madárguanóban, melyet a ragasztólapjaid (Adhesive Lifte) segítségével őrizhetsz meg az utókornak. A stég legvégében lévő horgonyzóhelynél a nagyítód (Magnifying Scope) segítségével bukkanhatsz fontos tárgyra - a kötéldarabot a csipesszel (Tweezers) emelheted el. Lepd meg a labort (Laboratory) az új szerzeményeiddel (Blood, Shoeprint, Rope Fiber), majd vedd kezelésbe a számítógépüket. A DNS-teszteknél (DNA) hasonlítsd össze a dokkon talált vért (Blood) az áldozat mellett találttal (DNA), az eredmény egyértelműen Thadre tereli a gyanút. Még vesd össze a mikroszkóp segítségével a két kötéldarabot, és az egyezés után kérd Thad DNS-mintáját a házuknál (amit természetesen elutasít). Yelinánál újabb beszélgetésre invitálva Juliát rákérdezhetsz a veszekedésükre a golfklubban (nehéz fokozatokon a hajón talált anyag felmutatása indukálja a továbbhaladást), majd az új részletek fényében kérdezd Thadet a szexuálterapeutáról. A tanulságos beszélgetésből kiderül, hogy az áldozat több néven is futott, valamint hogy Thad pszichológusa, Troy Sullivan utalta be a Stella néven futó „orvoshoz".

Az irodában (Yelina's Desk) vond kérdőre Juliát a fegyverrel kapcsolatban, majd kérdezd meg Yelinától, hogy Ella Sinclair futhatott-e Stella Clair néven? Miután a válasz igen, tudakold meg Troy Sullivan címét, majd keresd fel a labort (Laboratory). Vizsgáltasd be Julia fegyverét (Julia's Gun), majd a számítógépnél kerestess rá (Search Links/Special) a tulajdonosára. Minő meglepetés: a fegyver tulajdonosa Thad! A mikroszkópnál vizslasd a töltényt (Bullet – Julia's Gun), és hasonlítsd össze a találati eredményekkel (a negyedik lesz a jó pár), majd az áldozat koponyájában találhatóéval is. Bár Thad fegyvere is 22-es kaliber, mégsem az ő pisztolyából lőtték ki a gyilkos golyót. Keresd is fel a menedzsert (Waterfront Home), és vond kérdőre a pisztollyal kapcsolatban. Miután tisztázza magát, (csak fizetett érte, de a felesége „használja"), látogass el a Sullivan rezidenciára (Troy Sullivan's Home). Mivel Troy nem túl segítőkész, Yelina segítségével teheted kicsit barátságosabbá. A kihallgatószobában beszámol Thad és a terapeuta kapcsolatáról, valamint arról, hogy

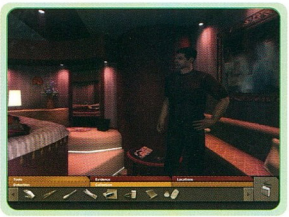
a férfiasságát visszanyerni kívánó Thad képes lehetett megölni Ellát. Ennek tükrében hívasd be Thadet, majd a kedélyes diskurzus után vidd el bevizsgáltatni a DNS-mintáját (DNA Sample) a laborba (Laboratory). A számítógépnél (DNA) vesd össze Thadnak az áldozat mellett talált és a stégen lévő vérfoltból nyert DNS-ét (DNA – Thad Wilson: DNA – Bed Stain és Blood), majd miután mindhárom egyezett, beszélj Juliával Yelinánál (Yelina's Desk).

Kérdezd meg tőle, hogy Thad hajlamos-e dühkitörésekre, illetve képes-e erőszakoskodni egy nővel, majd kérj egy merülési engedélyt Yelinától – hiszen a gyilkos fegyver talán a hajó melletti öböl fenekén landolhatott... A vízbe merülve (Underwater Dive Site) kapd elő a kesztyűdet (Gloves) és vedd fel a középső kövek között bújó mobiltelefont, majd fókuszálj a bal oldali sziklán lévő táskára. Tárd fel a tartalmát, és a kesztyűkkel (Gloves) vedd fel belőle a videó-felszerelést. Az üveget közelebbről is vizsgálhatod, hiszen a nyakán található szikszalagon egy ujjlenyomat rejtőzik. Ennek kimutatásához a megfelelő port kell segítségül hívnod (Fingerprint Powder), majd a kesztyűddel felvenned a szalagot és az üveget is.

A labor (Laboratory) már vár az új szerzeményeiddel (Duct Tape Fingerprint, Cell Phone, Video Equipment, Duct Tape, Soda Bottle), ahol a mikroszkópnál megállapíthatod a telefonból kinyert fényképen található cipő márkáját (Paglis). Valamint ez az a hely, ahol összevetheted a két ragasztószalagot is (Duct Tape – Boat és Duct Tape – Soda Bottle). Bár már kezd körvonalazódni, még mindig nincs meg a gyilkos fegyver. Kérj Yelinától egy pontosabb merülési pontot, majd térj vissza a stéghez, a víz alá (Underwater Dive Site). A középső résznél tudsz beúszni a hínárok mögé, hogy miután elemlámpáddal (Flashlight) a lyukba világítasz, felsejleljen a keresett fegyver. A csipesszel (Tweezers) távolítsd el a csövéről a ragasztószalagot, majd a kesztyűvel (Gloves) rohanj a laborba (Laboratory) bevizsgáltatni ezeket (Duct Tape – Underwater Gun, Gun). A számítógép menüjében a kapcsolódási pontokat (Search Links/Special) választva, keress rá a víz alatt talált fegyver (Gun) tulajdonosára, majd magyaráztasd el Troy-jal, mit keres a fegyvere a víz alatt... Most jöhet a mikroszkóp: hasonlítsd össze a víz alatt talált fegyveren lévő szikszalagot a szódásüvegével (Duct Tape – Underwater Gun és Duct Tape – Soda Bottle). Egyeznek. Most keress eredményeket a víz alatti fegyver töltényéhez (Bullet – Underwater Gun), és vesd össze a második eredménnyel. 22-es kaliber, bingó! Már csak a megtalált fegyver lövedéke (Bullet – Underwater Gun) és a hullából kiszedett golyó (Bullet – Extracted from Corpse) összehasonlítása van hátra, amely végleg bebiztosítja, hogy ez a lőfegyver volt a gyilkos eszköz.

Vedd le Mr. Sullivan ujjlenyomatát (Troy's Sullivan's Fingerprint) Yelina irodájában, melyet Valerának (Laboratory) a számítógép segítségével (Finger Prints) tudsz összehasonlítani az üvegen találttal (Fingerprint – Troy Sullivan, Fingerprint – Bottle Duct Tape). Az egyezés miatt kérj házkutatási parancsot Yelinától, majd vizsgáld is be a Troy házában lévő Paglis cipőket. Vedd fel őket a kesztyűvel (Gloves), majd az asztalon körülszaglászva tedd el az újságpapír-kivágásokat is. A laborban vételeztesd be a cipellőket (Shoes), majd vizsgáld meg őket a komputernél (Shoe Prints). Mivel a talpmintája egyezik a dokkon talált nyommal, már csak szembesítened kell Troy-t Yelinánál, és hátradőlve élvezheted harmadik ügyed megoldását...

TUDTAD-E?
A játék során több, mint 250 bizonyítékkal, 20 gyanúsítottal, és 400 feletti kérdésszámmal számolhatunk!



KVÍZ:
KÉRDÉS: What was Ella Sinclair's alias?
VÁLASZ: Stella Clair
KÉRDÉS: According to Alexx, how soon after death does rigor mortis begin to dissipate?
VÁLASZ: 18 to 36 hours
KÉRDÉS: Which of the following was not on the table in Troy's home?
VÁLASZ: Ashtray
KÉRDÉS: What color are the satin sheets on the bed where Ella was found?
VÁLASZ: Red
KÉRDÉS: What was the title of Ella Sinclair's porn video recovered from the boat?
VÁLASZ: Surf 'n Turf

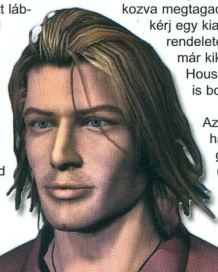
Case 4: Sunstroke

A negyedik bűneset a tengerparton történt, úgyhogy új társaddal egy napsütötte, homokos terepre kell ellátogatnod. Hallgasd ki a rendőrséget értesítő szemtanút (Hugo Jackson), aki elárulja az áldozat nevét is: Roy Diamond, a híres ingatlankereskedő. A diskurálás befejeztével vedd szemügyre közelebbről is az áldozatot - illetve a mellette heverő asztalkát -, és a kesztyűk (Gloves) segítségével vedd fel az itókát, a noteszt, valamint az alatta megbúvó, összetépett lapokat. A naptejen a nagyító (Magnifying Scope) segítségével két ujjlenyomatot is észrevehetsz (egyet a flakonon, egyet pedig a kupakján), melyeket a megfelelő porral bekenve (Fingerprint Powder) le is archiválhatsz. A kesztyűket (Gloves) felhúzva pedig a naptejet is elzsebelheted. Most fókuszálj a kutyára, aki szintén kimúlt – két áldozat, egy helyen, azonos időben: nehezen halhattak meg természetes halállal... Közelíts rá a nyugágytól jobbra lévő homokdűnére, és a célszerszámmal (Casting Plaster and Frame) vedd le a homokba fúródott lábnyommintát. Dolgod végeztével keresd fel a partmenti házat (Beach House), majd fókuszálj az akváriumra. Vedd le (Fingerprint Powder) a jobb szélén található ujjlenyomatot, majd kukkants bele a vízbe. A halott polip mellett egy szintén halott hering is található – ezt a kesztyűiddel (Gloves) tedd a bizonyítékok közé. A parton üldögélő szakácstól még megkérdezheted, hogy mi okozta a polip halálát, majd mivel az összes elérhető bizonyítékot begyűjtötted, keresd fel a hullaházat (Morgue).

A szokásos kérdések végigzongorázása során hozzájutsz a kutya teteméhez, és az áldozat DNS-mintájához. Ezekkel keresd fel a labort (Laboratory), ahol mutasd be szép sorban a dolgaidat: Sunscreen Bottle Fingerprint, Sunscreen Cap Fingerprint, San Shoeprint, Fish Tank Fingerprint, DNA, Notepad, Torn Pages of Paper, Beverage, Sunscreen, Red Herring. Lépdelj oda a Valera háta mögötti asztalkához, és illeszd össze az összetépett noteszlapokat. Mutasd meg Valerának, majd lépj oda a komputerhez (Finger Prints). Keress rá a naptejen talált ujjlenyomat (Sunscreen Bottle Fingerprint) tulajdonosára – a negyedik alternatíva hozza ki az eredményt Denise Diamond képében. Most nézz utána a kupakon talált ujjlenyomatnak (Sunscreen Cap Fingerprint), melyet a harmadik találattal összehasonlítva megkapod Martin Fordham nevét. Ellenőrizd le (Search Links/Special), hogy a naptej összetevői között minden anyag legális-e, majd miután pozitív visszajelzést kapsz, iramodj meg a Diamond-ház irányába (Beach House).

Kérdezd a szakácsot Roy étkezési szokásairól, és hogy nem félt-e esetleg egy mérgezéstől, majd mutasd fel neki az összeillesztett jegyzetdarabot. Az elmélet szerint „Profit" a kutyája volt, és a végrendeletének módosításával a kedves eb örökölt volna mindent. Az ujjlenyomatvétel után hivasd a szobába Denise-t, és az inas Martint, majd elegyedj beszédbe a szintén szobában tartózkodó ügyvéddel, Donny Bronsonnal. Miután kitárgyaltátok a végrendelet körüli hercehurcát, kérdezd Denise-t az alibijéről. Természetesen nem tud adni, de megjegyzi, hogy Roy halálának reggelén a szobájában tar-

tózkodott (ami egy új helyszínt is megnyit egyben). Miután elment, vond kérdőre Martint az akvárium miatt, aki még azt is elárulja, hogy ma reggel ő látta utoljára az elhunytat. Miután megkaptad a címét, keresd fel Yelinát (Yelina's Desk) egy kis tanácsért. Kérdezd meg tőle, hogy vallási okokra hivatkozva megtagadható-e a boncolás, illetve kérj egy kiadatási parancsot Roy végrendeletére. A meghatalmazással már kikérheted Donny-tól (Beach House) az iratokat, és mehetsz is boncolni (Morgue).



Az engedély jóvoltából feltárható végre az áldozat gyomra, amelyből a vatta (Swab) segítségével vehetsz mintát. Az új szer-

zeményeiddel irány a labor (Laboratory), ahol feldolgozásra fel kell mutatnod a mintáidat: Fingerprint és Stomach Content. Válaszd az ujjlenyomat-adatbázist a komputerben (Finger Prints), és hasonlítsd össze az akvárium falán talált ujjlenyomatot Hugóéval. Minő meglepetés – a kettő egyezik... Nézd meg a speciális, kapcsolódó tárgyaknál (Search Links/Special), Roy gyomortartalmát – de mérgező anyagra történő utalást nem találsz. Irány Roy háza (Beach House), ahol Hugótól sok érdekes dolgot tudhatsz meg a házban lakókról... A friss infók birtokában kérdezd is ki Denise-t (Denise's

áldozatból, és annak kutyájából, melyeket (Blood Sample, Dog Blood Sample) mutass be Valerának a laborban (Laboratory).
A számítógép (Search Links/Special) segítségével beazonosíthatod a mintákban lévő mérget (az egyiknél csak talán, de Roy testében biztosan): Tetrodotoxin. Ezzel megdönthetetlen bizonyíték került a kezedbe: Roy-t megmérgezték. Hívd be egy kihallgatásra Denise-t Yelina asztalához (Yelina's Desk), és faggasd a méregről, valamint Martinról. A kihallgatás után kérj egy házkutatási parancsot Martinhoz, és keresd is fel a szobáját (Martin's Room). A házkutatási

Bedroom), aki igazolja a Roy és közte folyó viszonyról szóló pletykákat. Ne hagyd kihasználatlanul az alkalmat, kutasd át a szobát! Nézz bele a kihúzott fiókba, és kesztyűbe bújva (Gloves) vedd el a benne található üvegfiolát. Fókuszálj az ágy bal oldalán álló asztalkára, ott is a tetején található injekciós tűre (Magnifying Scope). Ujjlenyomat-azonosító porral (Fingerprint Powder) beszórva bizonyíték válik a fecskendőből (vedd is fel utána a kesztyűk segítségével).

Martin (Martin's Room) a fürdőszobájában fogad – ám ez ne tévesszen meg téged! Kérdezd ki ugyanúgy a hagyatékról, mint ahogy Denise-szel tetted ezt. Sajnos a válasz itt sem túl konkrét – azt viszont beismeri, hogy valóban Roy vérszerinti fia. DNS-vizsgálatért azonban külön engedélyhez kell folyamodnunk. Amíg ehhez hozzájutunk, keressük fel a labort (Laboratory) és vizsgáltassuk be legújabb szerzeményeidet: Syringe Fingerprint, Glass Vial, Bedroom Syringe. A számítógépnél lépj az ujjlenyomatos menübe (Finger Prints), és vizsgáld a fecskendőn talált nyomot (Syringe Fingerprint). A negyedik találat Denise ujjlenyomatát jelenti, csak úgy, mint az üvegen lévőé, melyet összehasonlítva a tűn találttal természetesen egyezést mutat. A különleges kapcsolódási pontoknál (Search Links/Special) vizsgáld a Denise fiókjában talált fiolát (Glass Vial), amelyből a mérgező Tetrodotoxin anyagot mutatja ki a gép. Kérdezd Denise-t (Denise's Bedroom) a talált anyagról, aki természetesen nem tud róla semmit. Alexxnél (Morgue) kérj egy adagnyi vért az

paranccsal már akadály nélkül átvizsgálhatod a fürdőszobát, amit a csap melletti, tűvel teli dobozzal kezdj. Mágneses porral (Magnetic Powder) beszórva a fedelét például rögtön egy ujjlenyomat búvik elő! A kesztyűvel (Gloves) pedig fel is veheted a dobozt. A kesztyűt továbbra is a kezeden tartva vedd fel a csap alatti polcról a szórófejes flakont, a szemetesből az eldobott fecskendőt, és a bal oldalon álló polcról pedig a kis fiolányi inzulint. A laborban (Laboratory) vizsgáltasd be a tárgyakat (Needle Box Fingerprint, Needle Box, Industrial Insecticide, Used Syringe, Insulin), majd lépj oda a számítógéphez. Vizsgáld meg (Finger Prints) a tűsdobozon talált ujjlenyomatokat (Needle Box Fingerprint) és vesd össze a negyedik találati eredménnyel. Denise ujjlenyomatát ezen kívül hasonlítsd össze a tűs-

dobozon és naptejes üvegen, valamint az injekciós tűn. Válaszd a DNS-elemzés (DNA) pontot, ahol a két mintát egybevetve kétségkívül megállapíthatod, hogy Martin Roy vérszerinti fia. A speciális kapcsolódási pontoknál (Search Links/Special) leellenőrizheted a rovarirtószert (Insecticide), és az inzulint (Inzulin) – de ártatlannak bizonyulnak. Hívasd be egy kihallgatásra Martint (Yelina's Desk), akitől jó néhány fontos információ mellett egy borítékot is átvehetsz. Vidd el a laborba (Laboratory) az imént kapott iratot (Cryptogram), és próbáld megfejteni a számítógép segítségével (Search Links / Special).

„You have no choice. You will join me in my room tonight or face the consequenses."

A tények ismeretében hívd be egy újabb beszélgetésre Denise-t (Yelina's Desk), és kérdezd Roy szexuális fenyegetéseiről. Közben kiderül, hogy Martin már régebben említést tett Denise-nek a polipban található különleges méregről, úgyhogy irány a partmenti ház (Beach House) és az akvárium! A kesztyűvel (Gloves) tedd el a halott állatot, aztán vidd el bevizsgáltatni Valerához (Laboratory). Miután elárulja, hogy a mérgét már halála előtt leszívták, keresd Alexxet (Morgue), aki azt is meg tudja mondani, hogy ez egy injekciós tűvel történt. Megkérdezheted minderről Martint is (Yelina's Desk), aki a gyanút a másik két házlakóra próbálja terelni. Nincs mit tenni: meg kell bizonyosodnod a másik két gyanúsított igazmondásáról is. Hugót (Beach House) faggatva mindjárt meg is tudod, hogy Denise matatott az akváriumban, majd a parton a homokban. Szóval vissza Yelinához (Yelina's Desk), ahol megérdeklődheted Denise-től, hogy mit ásott a homokba...

Mivel a gyanúsított tagad, magadnak kell utánajárnod a dolgoknak. Irány a part (Beach), ahol a jobbra található két szikla közötti területre kell fókuszálnod. Az ecset (Brush) segítségével láthatóvá teheted az iderejtett naptejet, melyet a kesztyűkkel (Gloves) tehetsz magadévá. Tovább folytatva a piszmogást (Brush), egy újabb tárgy válik láthatóvá: ezt a csipesszel (Tweezers) teheted zsebre. A laborig (Laboratory) eljutva már csak ezek (Burried Sunscreen, Sand Fingernail) bevizsgálása van hátra: először a komputer DNS-adatbázisát (DNA) kell igénybe venned. A körömdarab kétséget kizáróan Denise-é (negyedik találat), a naptej (Burried Sunscreen) pedig tartalmazza a mérgező anyagot. A végjáték már tulajdonképpen elkezdődött: a szembesítés alkalmával Denise (Yelina's Desk) nem tud érdemben ellenállni bizonyítási eljárásnak...

KVÍZ:
KÉRDÉS: How many sinks were in Martin's bathroom?
VÁLASZ: 2
KÉRDÉS: What was the Y Chromosome Correlation in the paternity test for Roy of Martin?
VÁLASZ: 0.98
KÉRDÉS: What was the Statistical Significance output on the chemical analysis of the Dog's Blood?
VÁLASZ: 24.3%
KÉRDÉS: What kind of octopus was in the fish tank at the beach house?
VÁLASZ: Blue Ringed Octopus
KÉRDÉS: How many bar stools were visible in the kitchen area of the beach house?
VÁLASZ: 3

Case 5: Final Judgement

A legvégső, és egyben legszövevényesebb ügyben, maga Horatio, a csapat vezetője lesz segítségedre! Szükség is lesz a szakértelmére és bölcs meglátásaira, hiszen a legutolsó áldozat a már jól ismert Lawford bíró lesz...

Keresd fel a gyilkosság helyszínét, ahol azonnal munkához is láthatsz: a bal oldali polcon lévő nyomtató gombján például rögtön egy ujjlenyomat éktelenkedik (Fingerprint Powder). Ezután fókuszálj az íróasztalra, ahonnan a laptopot és az írószert is magaddal viheted – persze szigorúan csak kesztyűben (Gloves)! Az áldozat jobb kezére is fordíts figyelmet (Magnifying Scope); feltűnhet, hogy körömágya érintetlen – tehát nem dulakodott a támadójával. Vess egy pillantást a nyakára és a fejére is, majd a sebből a vattád (Swab) segítségével végy vérmintát. Eltávolodva az áldozattól vess egy pillantást a falon található rulettkerékre, ahol is a 17-es számon újabb ujjlenyomatot archiválhatsz le (Fingerprint Powder). A szoba túlsó végébe lépve olvasd le a mellszobron található idézetet, majd vedd tüzetesebben is szemügyre a kandallót. A csipesszel (Tweezers) szedd ki az elszenesedett iratdarabot a bal oldalról, míg a floppy-t az ecseteddel (Brush) pucolhatod meg a jobb oldalon. Az így feltáruló tárgyat a csipesszel (Tweezers), magát a lemezt pedig a kesztyűk (Gloves) segítségével teheted el. A piros szék melletti pultra fókuszálva kapcsold be a zseblámpád (Flashlight), és világíts rá a földön található foltra. A vattával (Swab) könnyedén mintát vehetsz a löttyből, az elgurult üvegcsét pedig kesztyűben (Gloves) teheted el. A kupakon lévő ujjlenyomatok archiválásához először vizsgáld meg közelebbről az üveget, majd pedig az ujjlenyomat-kimutató porral (Fingerprint Powder) varázsold láthatóvá a megbúvó kézjegymintát. Az asztalon lévő napló bejegyzése szerint Donny Bronson hozható összefüggésbe a bűnténnyel. Egy kesztyű (Gloves), és máris a táskádban tudhatod a könyvet.

A hullaházban (Morgue), tedd fel az ilyenkor szokásos kérdéseket, majd irány a labor (Laboratory)! Vizsgáltasd be szépen, sorban a tárgyaidat: Printer Fingerprint, Judge's Blood, Roulette Wheel Fingerprint, Organic Substance, Swab of Stain, Medicine Bottle Fingerprint, Burned Paper Fragment, Appointment Book, Laptop Computer, Pen from the the desk, Disk from Fireplace, Medicine Bottle. A tetemes lista végén kapcsolódj rá a komputerre, és vizsgáld a talált ujjlenyomatokat (Finger Prints). A nyomtatón talált (Fingerprint – Printer) lenyomatot vizsgálva, a negyedik találati eredmény látszik helyénvalónak: Donny Bronson használta utoljára a szerkezetet... A következő keresést a rulettkeréken (Fingerprint – Roulette Wheel) talált mintán ejtsd meg: Ron Preston, egy korábbi ügy gyanúsítottja lesz az ötödik mintával egyező nyom tulajdonosa. A harmadik mintára keresve (Fingerprint – Medicine Bottle), a negyedik találati eredmény bizonyul helyesnek: ismét Donny Bronson személyét hozza ki a gép. Az első (Fingerprint – Printer) és harmadik (Fingerprint – Medicine Bottle) ujjlenyomatot összevetve végleg beigazolódik, hogy a hepciás ügyvéd kézjegyeiről van szó. Válaszd a DNS(DNA)-elemzésére szolgáló menüpontot, és derítsd ki, kinek a mintája volt a tűzbe dobott lemezen (DNA). A negyedik eredménnyel párosítva a lehetséges variációkat, Louis Stanford életrajzíró és menedzser neve merül fel. A speciális kapcsolódási pontoknál (Search Links/Special) kutatva ellenőrizd le a földön talált lötty tartalmát (Stain), amelyről hamar kiderül, hogy csak sima whiskey volt. A diszk dekriptálásánál az alábbi mondatot kell megfejtened:

„I also have my suspicions that famous lawyer Donny Bronson has been involved in Jury Tampering."

Az utolsó megvizsgálandó tárgy az orvosságos üveg (Medicine Bottle), amelyben egy átlagos gyógyszer található. Térj vissza a tett színhelyére (Judge Lawford's Study), ahol a nyomtatótól balra eső falrészt kell tüzetesebben is megvizsgálnod (a baseball- és golfütők mellett). A golyónyom már megvan, most nézzük hová pattanhatott a falról! Fordulj szembe a nyommal, és fókuszálj rá a nyitott könyvszekrényre. A csipesz (Tweezers) segítségével kiveheted a könyvben landolt golyót. Menj a tölténnyel (Bullet) a laborba (Laboratory), és vizsgáltasd ki Valerával. A mikroszkóp alatt a második találati eredménnyel összehasonlítva megkapod a 9 mm-es kalibert... Yelinát felkeresve (Yelina's Desk) megtudhatod, hol található Donny Bronson (Palm Glen Country Club), és hogy bűzlik valami Troy Sullivan, valamint Ron Preston körül...

Irány a klub (Palm Glen Country Club), ahol csupa ismerőssel hoz össze a sors: mind Ty-t, mind Bronson ügyvédurat kihallgathatod. Térj vissza Yelinához, és kérj egy kihallgatási engedélyt a bebörtönzött Troy Sullivanhez, de sok hasznosat ő sem fog elárulni a gyilkosságról. Akárcsak Yelina, aki szomorúan tudatja veled, hogy Troy már hetek óta nem fogadott látogatót... Keresd fel Ty-t (Palm Glen Country Club), aki Heather Cole-lal hozza összefüggésbe Sullivan esetét. Újfent Yelina lesz segítségedre, akinek közbenjárásával hamar kihallgató asztalhoz ültetheted Heathert. Az ügy ebből a szögből sem mozdul egy tapodtat sem, úgyhogy vissza Tyhoz (Palm Glen Country Club) – hátha hallott egy használható fülest. A Palm Glen-i szappanopera folytatódik (immáron majdnem teljes a teljes kompánia): hiszen a legújabb információk szerint a nemrégiben bebörtönzött Denise Diamond tud minden kétséget kizáró információt szolgáltatni a gyilkos kilétéről. Már rutinosan kérheted a kihallgatásra szóló parancsot Yelinától, ami után beigazolódni látszik, hogy a bíró, sokakat érintő memoárjai sérthették valaki érdekét... Keresd fel Donny Bronsont a klubban (Palm Glen Country Club), aki Louis Stanford irányába kalauzol téged.

Minő meglepetés: Stanford úr maga jelentkezett Yelina irodájában (Yelina's Desk) – úgyhogy ne átalld kihallgatni az írót! Állítása szerint Ron Preston lőtte le Lawford bírót, és rabolta el őt is, úgyhogy ha mindez igaz, akkor már nincs messze az ügy vége! Kérdezd Ty-t (Palm Glen Country Club) a fejleményekről, aki többek között Ront is szóba hozza. Még mielőtt utánamennél a friss nyomnak, kérdezd az ügyvédet a vesztegetésekről és lefizetésekről... A felpaprikázott hangulatú beszélgetés után Yelina egy szép, kövér házkutatási parancsot nyújt át Ron Preston serfőzdéjébe, ám a Cole-ék házába bizonyíték híján még nem jutsz be... Roy Preston megkeresése előtt faggasd ki Heathert és Troy-t a bíróval kapcsolatban, majd kutasd fel Roy-t a sörfőzdéjében (Preston's Microbrewery). Bekísérve a kihallgatóterembe mutasd meg neki a bírónál talált ujjlenyomatát, amitől dalra fakad a drága. A hosszúra nyúlt beszélgetés végén egy üzenettel leszel gazdagabb.

Térj vissza Roy serfőzdéjébe (Preston's Microbrewery), és vedd fel a szivart(Cigar Butt) a földről (Gloves). Vidd a laborba (Laboratory), ahol a belőle kinyert DNS-t azonosítva a komputerben (DNA), Lawford bíró mintájával találhatsz egyezőséget. Miután Preston tagadta a bíró lelövésére vonatkozó vádakat, kérdezd újra Louis-t a történtekről (Yelnia's Desk). Az újra elhangzó információk alapján immár megadható a Cole rezidenciára a házkutatási parancs (Cole's Home Deck) – ám mielőtt odamennél, még kérdezd meg Troy-t, hogy melyik napon történt a gyilkosság...

A verandán (Cole's Home Deck) található üveg nyakáról vedd le a rajtalévő az ujjlenyomatokat (Fingerprint Powder), majd tedd el magát az üveget is (Gloves).

Ezután hajolj be a lépcsők alá, hogy közelebbről is szemügyre vehesd az idecsúszott pisztolyt. A csipesz (Tweezers) segítségével távolítsd el a markolatán lévő bőrdarabot, majd tedd el a pisztolyt is (Gloves). A széktől jobbra található láblenyomatokat se hagyd figyelmen kívül (Adhesive Lifter), majd vedd fel a levelet az asztalról (Gloves). Irány a labor, ahol miután bevizsgáltattad a tárgyaidat (Scotch Bottle Finger Print, Skin From Gun, Dusty Footprint, Ron's Note, Heather's Note, Scotch Bottle, Gun), lépj oda a mikroszkóphoz. Hasonlítsd össze a két töltényedet, melyből kiderül, hogy a most talált pisztoly volt a gyilkos fegyver. A komputernél cipőnyomot azonosíts (Shoe Prints) – a négyes számú találattal egybevetve a 10-es cipőméret jön ki. Most keress a DNS-ek között (DNA), elsők között a pisztolyon talált bőrdarabén (DNA – Deck Gun). Meglepetésre Stanford neve jelenik meg a képernyőn, és hogy beigazold a gép eredményét, vesd össze a lemezen talált DNS-mintát a pisztolyon lévő bőrdarabkáéval. Még kérd le a pisztoly szériaszámát (Search Links/Special), amiből kiderül, hogy a bíró saját fegyverével lőtték agyon.

A hullaházban (Morgue) vetess egy ujjlenyomatot a bírótól, és tudakold meg a lábméretét (10-es lesz, ahogy sejtetted). Térj vissza a laborba, alvó vizsgáld be a frissen szerzett ujjlenyomatot (Judge's Fingerprint). Hasonlítsd össze az üvegen találttal (Fingerprint – Scotch Bottle, Fingerprint – Judge Lawford), majd beszélgess el újfent Louiszal (Yelina's Desk). Az érdekfeszítő társalgásból kiderül, hogy a bíró már halott volt mikor Louis felment hozzá – méghozzá öngyilkos lett. Ellenőrizd a sztorit Heather Cole-on keresztül, aki persze gőgösen tagad mindenféle együttműködést. Keresd fel Alexxet (Morgue), és ellenőriztesd Stanford sztoriját. A bíróból származó lelettel (Judge's Blood Chemical Sample) keresd a labort (Laboratory), ahol a számítógépnél igazolhatsz egy teóriát: Bronson a saját gyógyszerével mérgezte halálra Lawfordot. Donny (Palm Glen Country Club) természetesen tagadja a kapcsolatát Heatherrel, ám ez utóbbi (Yelina's Desk), talán többet tud mondani az elméletedről... A sokat sejtető hölgy még mindig nem bogozta ki a szálakat, viszont elég bizonyítékkal szolgált Bronson ellen ahhoz, hogy behívhasd egy kis elbeszélgetésre. A tanulságos diskurálás után tudakold meg Heathertől, hogy Walter esetleg manipulálta-e?! A Ty-tól (Palm Glen Country Club) kapott infók alapján kérj házkutatási parancsot (Yelina's Desk) a Diamond rezidenciára, valamint Troy házához. Most az előbbit látogasd meg (Diamond's Home). Vedd fel az „ittfelejtett" zsebkendőt (Gloves), majd keresd fel Sullivan házát (Troy Sullivan's Home). Archiváld le az asztalon lévő poháron lévő ujjbegymintát (Fingerprint Powder), majd tedd el a poharat is (Gloves). Vidd a tárgyaidat a laborba (Scotch Glass Finger Print, Used Tissue, Scotch Glass), és használd a komputert analizálásukhoz (Finger Prints). Hasonlítsd össze a következő ujjlenyomatokat: Fingerprint – Scotch Glass, Fingerprint – Scotch Bottle és Fingerprint – Scotch Glass, Fingerprint – Judge Lawford. Az egyező minták után válaszd a DNS-elemzést (DNA), ahol szintén kétszer két mintát kell egybevetned: DNA – Tissue, Blood Sample és DNA – Tissue, Cigar DNA. Az újabb egyezés után hallgasd ki Denise-t (Yelina's Desk), és gyűjtsed be tőle a harmadik számozott üzenetet. Ha megkérdezed Troy-t a levelekről ő is adni fog egy papírlapot, amit vizsgáltass is be Valeránál (Laboratory): Denise's Note, Troy's Note. A négy számot és színt összefogva keresd fel Lawford bíró rezidenciáját (Judge Lawford's Study), és kattints rá a 30-as, 17-es, 11-es és 18-as számokra a rulettkeréken. Les be a bejárat közelében felpattant padlólap alá, vizsgáld közelebbről is a cipőn található vérnyomot (Swab), majd további analízisre vidd magaddal a csukát is (Gloves). Az összetépett fényképdarabot szintén a kesztyűddel veheted fel és viheted bevizsgáltatni a laboratóriumba (Laboratory).

Add oda sorban a tárgyaidat Valerának (Golf Shoes Blood, Torn Paper Pieces), majd próbáld összeilleszteni a széttépett fotót a hátsó asztalkánál. Siker esetén analizáld a cipőn talált vér DNS-ét a komputernél (DNA), és összevetve a második eredménnyel, Jack Simmons nevét kapod. Térj vissza a bíró házába, és a mellszobor környékén szaglászva nyisd ki a rejtett fakkot. Vedd fel a videokazettát, és a laborban lejátszva nézd meg az animációt!

TUDTAD-E?

A sorozat főszereplői mind az 5 ügy során segítségünkre lesznek – alakjukat és hangjukat az őket alakító színészek kölcsönözték. A feladatmegoldások ennek ellenére ránk hárultak, a helyszínelő-zsenik csak asszisztálnak nekünk!

KVÍZ:

KÉRDÉS: How many golf carts are visible behind Donny Bronson at the Palm Glen?
VÁLASZ: 4
KÉRDÉS: What was the caliber of the Judge's gun?
VÁLASZ: 9mm
KÉRDÉS: How many pens can be stored in Judge Lawford's pen desk holder?
VÁLASZ: 2
KÉRDÉS: How long had the Judge been dead when found?
VÁLASZ: 14 hours
KÉRDÉS: Which of Shakespeare's works was quote on the hidden note taken from?
VÁLASZ: The Taming of the Shrew

Bagó Péter

Kütyük

	Azonosítás	
	Brush	**Avagy hétköznapias nevén az ecset. A szennyezett, vagy földbe ágyazott, betemetett tárgyak megtisztításában, és felderítésében lesz hasznos társad.**
	Fingerprint Powder	**Sima felületeken ezzel az ujjlenyomat-vételező porral kell átitatnod a felületeket, hogy begyűjtsd a helyszínen felejtett árulkodó nyomokat.**
	Flashlight	**Az elemlámpa segítségével az árnyékosabb, sötét tónusú helyeket, sarkokat derítheted fel – potenciális bizonyítékokra bukkanva egyben.**
	Luminol	**A vér hemoglobintartalmának vasszázalékára reagáló lötty, a szabad szemmel láthatatlan vérnyomokat mutatja ki.**
	Magnetic Powder	**A mágneses porral szintén ujjlenyomatokat vételezhetsz – ám ezúttal a durva felületeken (fa, vagy polietilén anyagokon, festményeken).**
	Magnifying Scope	**Elektronikus nagyító. Sok esetben bújhat meg szabad szemmel láthatatlan bizonyíték, melyek detektálására kifejezetten hasznos lesz ez a szerkezet.**
	Ninhydrin	**Ez a spray papírokon, és egyéb, szivacsosabb összetételű anyagokon mutat ki ujjlenyomatokat.**
	Ultraviolet Light	**Az UV fénynek a pénzellenőrzésen kívül még egy funkciója van: a szervetlen felületeken is kimutat szabad szemmel nem látható szennyeződéseket, foltokat, illetve egyéb jellegű, idegen anyagokat.**
	Begyűjtés	
	Adhesive Specimen Mount	**Por állagú anyagok esetében vákuumozhatod fel a tartályodba a két részes szerkezettel a bizonyítékokat.**
	Adhesive Tape	**Vékonyka papírlap, mely szag, fény, és folyékony állagú matériák tartósítására használható.**
	Casting Plaster and Frame	**Avagy a cipőnyom-rögzítő. A mellé járó keretbe öntött anyaggal vehetsz mintát a földön heverő lenyomatokról, legyen az beton, föld, fa, vagy bármi más – sík területű anyag.**
	Electrostatic Dust Print Lifter	**Elektrosztatikus mezőt képezve másolja le a különböző felületekre képződött, máshogyan nem learchiválható árulkodó nyomokat.**
	Glove	**A hagyományos gumikesztyű szinte alapfelszereltség a legelmaradottabb helyszínelők között is. Bármilyen tárgyra is bukkansz, az legyen az első, hogy kesztyűben próbálod meg magadhoz édesgetni.**
	Mikrosil	**Egy kenőcs, a hozzávaló spatulával. Sebek, és különböző tárgyak negatívjait tudod levenni a segítségével, amit aztán a laborban analizálthatsz.**
	Swab	**Kis vattaszerű pamacsban végződő pálcika, mely illékony, főleg folyékonyszerű anyagok begyűjtésére szolgál.**
	Tweezer	**Egyszerű csipesz, ami számos esetben válik hasznos segítőtárssá. A veszélyes, vagy nagyon apró bizonyítékdarabok felvételére ez a legalkalmasabb eszköz.**

GAME EXPRESSZ

AKCIÓ JÁTÉKOK

ALIAS	9,990
APOCALYPTICA	10,990
AQUANOX 2	3,990
ARMED AND DANGEROUS	7,990
ARMORED FIST 3	1,490
BANDITS	2,990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3,990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12,990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7,490
BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11,990
BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
BEYOND GOOD & EVIL	2,490
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
CALL OF DUTY DELUXE EDITION	12,990
CALL OF DUTY GAME OF THE Y.	7,990
CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6,990
CATWOMAN	11,990
CHASER	3,990
CHROME	6,990
COLD ZERO	1,990
CONFLICT DESERT STORM 2.	3,990
CONFLICT DESERT STORM I.	2,490
CONFLICT VIETNAM	7,990
CROC 1 CLASSIC	3,990
DEAD TO RIGHTS	4,990
DELTA FORCE 1	1,490
DELTA FORCE 2	1,990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6,990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
DEUS EX: INVISIBLE WAR	6,990
DEVASTATION	2,990
DF - BLACK HAWK DOWN:TS	6,990
DOOM 3	11,110
DOOM COLLECTOR'S ED.	3,990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	2,490
DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2,990
EDGE OF CHAOS	1,990
FAR CRY	7,990
FINDING NEMO ACTION GAME	2,990
FREEDOM FIGHTERS CLASSIC +++	3,990
FREEDOM FORCE +++	5,990
FULL SPECTRUM WARRIOR	7,990
GUN METAL	2,990
HARRY POTTER 2	12,990
HARRY POTTER AND THE PRIS.	11,990
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2,490
HITMAN: CONTRACTS	9,990
IGI 2: COVERT STRIKE	2,490
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10,990
JOINT OPS: TYPHOON RISING ESC.	9,990
KILL SWITCH	4,990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	12,990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2,490
MECHWARRIOR MERCENARIES	2,490
MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2,990
METAL GEAR SOLID 2 +++	11,990
MIDTOWN MADNESS 2	2,490
MOHA: AA WARCHEST	11,990
MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3,990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
MOHA: PACIFIC ASSAULT	11,990
MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12,990
MORTYR	2,990
PAINKILLER	5,990
PINK PANTHER	1,990
PRINCE OF PERSIA 2: WW	9,990
PRINCE OF PERSIA +++	4,990
RAVEN SHIELD / GOLD	4,990
RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	3,990
RAYMAN 3.	2,490
RAYMAN 3. COLLECTOR	4,990
RAYMAN GOLD	1,990
ROBOCOP	4,990
SANTA CLAUS	1,990
SCOOBY DOO: MONSTERS	7,990
SECRET WEAPONS OVER NORM.	6,990
SHADOW OPS: RED MERCURY	9,990
SHARK'S TALE	10,990
SHREK 2.	9,990
SHREK 2: TEAM ACTION	8,990
SNOW BALLZ	1,990
SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3,990
SONIC ADVENTURE DX	9,990
SONIC HEROES	9,990
SPIDER-MAN 2: THE GAME	9,990
SPLINTER CELL +++	2,490
SPLINTER CELL: PANDORA +++	6,990
STAR WARS: BATTLEFRONT	10,990
STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3,990
STAR WARS: STARFIGHTER	3,990
STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3,990
STATE OF EMERGENCY	2,990
TACHYON:THE FRINGE	1,490
TEENAGE MUTANT TURTLES	7,990
TERMINATOR 3	1,990
THE INCREDIBLES: ACTION	9,990
THIEF 3: DEADLY SHADOWS	9,990
TOM AND JERRY	2,490
UNREAL TOURNAMENT 2003	3,990
WILL ROCK	2,490
XIII.	6,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

1914 - THE GREAT WAR	5,990
AGAINST ROME	3,990
AGE OF EMPIRES GOLD	1,990
AIRLINE TYCOON EVOLUTION	990
AIRPORT TYCOON 2.	1,990
ALEXANDER	7,990
ALIEN ANARCHY	790
AMERICAN CONQUEST	1,990
AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	5,990
ANNO 1503 CLASSIC	3,990
ANNO 1503: TREASURES...	7,490
ANNO DOMINI	1,990
ANTANT	2,990
ARMIES OF EXIGO	11,990
AUGUSTUS	7,990
BLACK AND WHITE CLASSIC	3,990
BLITZKRIEG + ROLLING THUNDER	6,990
BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	4,990
C&C GENERALS DELUXE +++	11,990
C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7,490
AKCIÓ C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2,990
C&C RENEGADE CLASSIC +++	3,990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
CAPITALISM 2.	990
CASINO TYCOON	1,990
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	7,990
CIVILIZATION III	3,990
COMMANDOS 3. +++	6,990
COSSACKS	1,990
COSSACKS: ANTHOLOGY	7,990
COSSACS: BACK TO WAR	2,990
CRAZY FACTORY	1,990
D-DAY	3,990
D-DAY & AFRIKA KORPS	6,990
DINO ISLAND	990
DUNGEON SIEGE	2,490
ETHERLORDS	1,990
EUROPE 1400: THE GUILD	1,990
EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1,990
FIRE CHIEF	2,990
GANGLAND	5,990
GLOBAL OPERATIONS	3,990
GOLEM	990
HEROES IV. +++	3,990
HEROES IV. GATHERING STORM	2,990
HEROES IV. PACK	6,990
HEROES IV. WINDS OF WAR	2,990
HOTEL GIANT	1,990
IMPERIALISM 2.	2,490
IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1,290
INDUSTRY GIANT	1,990
INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1,990
INDUSTRY GIANT 2.	1,990
KNIGHTS & MERCHANTS 2	6,990
KNIGHTS OF HONOR	11,990
KOREA	2,990
LOTR: THE BATTLE FOR...	12,990
MASTER OF ORION 3	2,990
PANZER GENERAL 3.	1,990
PANZERS	9,990
PERIMETER	9,990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2	7,990
PORT ROYALE	2,990
RAILROAD PIONEER	4,990
REBELS	3,990
RESTAURANT EMPIRE	5,990
ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	5,990
ROLLERCOASTER TYCOON 3	10,990
ROME: TOTAL WAR	10,990
S.W.I.N.E.	1,990
SEARCH & RESCUE 2	1,990
SEARCH & RESCUE 3	2,990
SEAWORLD TYCOON	2,990
SETTLERS 3. GOLD	2,490
SHOGUN CLASSIC	3,990
SILENT STORM	4,990
SIM CITY 3000 CLASSIC	3,990
SIM CITY 4 CLASSIC	3,990
SIM CITY 4 DELUXE +++	11,990
SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7,490
SKATEBOARD PARK 2004	2,990
SOLDIERS: HEROES OF WW II	9,990
SPACE COLONY	3,990
SPELLFORCE	5,990
SPELLFORCE ADD-ON	6,990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3,990
STEAMLAND	2,990
SUDDEN STRIKE 2	2,990
SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	3,990
SUDDEN STRIKE II GOLD	3,990
SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3,990
THE NATIONS	990
THE SIMS 2	12,990
THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
THE SIMS HOT DATE	4,990
THE SIMS HOUSEPARTY	4,990
THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
THE SIMS SUPERSTAR	7,490
THE SIMS UNLEASHED	7,490
THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
TORTUGA	1,990
TRAFFIK GIANT	2,990
TRANSPORT GIANT	7,990
UFO: AFTERMATH	2,990
UFO: AFTERMATH SE	3,990
VIETNAM MED+EVAC	2,990
WAR & PEACE	2,990
WARHAMMER 40000: DAWN OF W.	10,990
WARLORDS IV. FL	3,990
WILD LIFE PARK	7,990
WORLD WAR III +++	990
WORMS 3D	11,990
WORMS BATTLE PACK	3,990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9,990
WW2 FRONTLINE COMMAND	2,990
ZOO TYCOON 2	7,990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

AGON	7,990
ANOTHER WAR +++	990

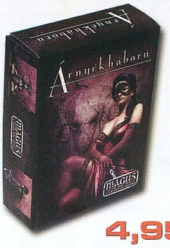
+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!



4,950

M.A.G.U.S. TÁRSAS: ÁRNYÉKHÁBORÚ

SHULURI VIADAL (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6 950
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6 950
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5 990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEGÉSZÍTŐ)	3 990
LOVAGOK ÉS VÁROSOK (CATAN TELEPESEI KIEG.)	5 590
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5 660
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4 990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4 990
GENIAL (DOMINÓ NAGYMESTERI SZINTEN)	4 330
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4 200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7 400
ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4 800
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1 560
PERUDO (BLÖFFJÁTÉK SOK KOCKÁVAL)	2 650
JUNGLE SPEED (VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3 050

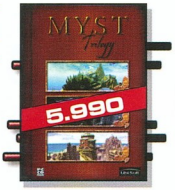
ARX FATALIS	3,990
ATLANTIS II	1,990
AURA	4,990
BESIEGER	5,990
CSATAMÁGUSOK	7,990
CSI: CRIME SCENE INV	2,490
CSI: DOUBLE PACK	3,990
CSI: MIAMI	10,990
DARK FALL II	6,990
EGYPT III	3,990
EVANY	4,990
EVERQUEST 2	7,990
EVERQUEST COLL. ED.	9,990
FINAL FANTASY XI.	11,990
FOREVER WORLDS	4,990
AKCIÓ HEROES 3.	1,990
IN MEMORIAM / EXCLUSIVE	2,490
KNIGHTSHIFT	4,990
LEMONY SNICKETS SERIES	9,990
LIONHEART	3,990
MORROWIND +++	2,490
MORROWIND GOTY +++	5,990
MYST TRILOGY	5,990
NAGY BALHÉ	990
NAUTILUS / JULES VERNE	1,990
NEVERWINTER NIGHTS +++	3,990
NEVERWINTER NIGHTS GOLD PACK	5,990
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	2,990
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	2,990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2,990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2,490
PRISONER OF WAR / BESTR S.	2,490
SACRED	4,990
SCHIZM II	7,990
SHADE: WRATH OF ANGELS	6,990
SHADOW OF MEMORIES	9,990
SID MEIER'S PIRATES	10,990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9,990
SILENT HILL 3 PCDVD +++	11,990
SILENT HILL 4 PCDVD	9,990
SPACE HACK	5,990
SPELLS OF GOLD	1,990
STAR WARS /GALAXIES	11,990
STAR WARS: JUMP TO LIGHTSPEED	6,990
SYBERIA +++	2,990
THE I OF THE DRAGON	7,990
URU: AGES BEYOND MYST	2,490
URU: COMPLETE CHRONICLES	7,990
URU: PATH OF THE SHELL	6,990
VAMPIRE - MASQUERADE	10,990
WEIRD WAR	6,990
WIZARDRY 8	2,990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	1,990
CLUB FOOTBALL 2005 AJAX	10,990
CLUB FOOTBALL 2005 ARSENAL	10,990
CLUB FOOTBALL 2005 LIVERPOOL	10,990
CLUB FOOTBALL 2005 MANC.	10,990
CLUB FOOTBALL 2005 REAL M.	10,990
COLIN 2.0+INSANE+SEVERANCE	2,990
COLIN MCRAE RALLY 04 +++	4,990
COLIN MCRAE RALLY 2.0	1,790
COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S.	1,990
COLIN MCRAE RALLY 5.	9,990
COMANCHE 4	3,990
COMANCHE GOLD	1,490
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7,990
DESTROYER COMMAND	1,990
EURO 2004	11,990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3,990
F-16	1,990
F-22 LIGHTNING 3	1,990
FAIR STRIKE	7,990
FIFA 2002 CLASSIC	3,990
AKCIÓ FIFA 2004 PCCD + TOTAL M. 2004	14,990
FIFA 2005	11,990
FIFA FOOTBALL 2003	12,990
FIFA FOOTBALL 2004	11,990
FLATOUT	9,990
FLIGHT SIMULATOR 98	1,990
FOOTBALL MANAGER 2005	10,990
FORD RACING 2	10,990
FORD RACING 3.	4,990
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
HARD TRUCK	2,990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3,990
HELL-COPTER	990
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	3,990
IL 2 STURMOVIK	1,990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2,490
ISS 3	9,990
KING OF THE ROAD	1,990
KNIGHT RIDER	2,990
LINKS LS 2003	2,490
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	10,990
LOCK ON	2,490
MASHED	9,990
MEGARACE 3	1,990
MIG 29	1,990
MOTOCROSS MADNESS 2.	1,990
MOTOGP 2	9,990
AKCIÓ NBA LIVE 2003 + NFS HP2	9,990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990

NBA LIVE 2004	11,990
NBA LIVE 2005	11,990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	3,990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11,990
NFS: UNDERGROUND 2	11,990
NHL 2002 CLASSIC	3,990
NHL 2003	12,990
NHL 2004	11,990
NHL 2005	11,990
OUTDOOR SPORTS	790
PANTY RAIDER	1,990
PANZER ELITE GOLD	1,990
PET RACER	3,990
PET SOCCER	3,990
POOL PARADISE	2,490
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11,990
PRO EVOLUTION SOCCER 4	9,990
RACING SIMULATION 2	990
RALLY TROPHY	1,990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	2,490
RC CARS	1,990
RICHARD BURNS RALLY	7,990
SCREAMER 4X4	990
SNOW BOARDING 2004.	2,990
STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3,990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	1,990
THE ITALIAN JOB	3,990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3,990
TIGER WOODS 2004	11,990
TIGER WOODS 2005	11,990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2,490
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	10,990
TOP SPIN	9,990
TOTAL CLUB MANAGER 2003 CL.	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10,990
TOTAL CLUB MANAGER 2005	11,990
UNREAL TOURNAMENT 2004	7,990
V-RALLY 2	2,990
V-RALLY 3	3,990
WORLD CH.SNOOKER 03	2,490
WORLD CH. SNOOKER 2004	11,990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS



MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

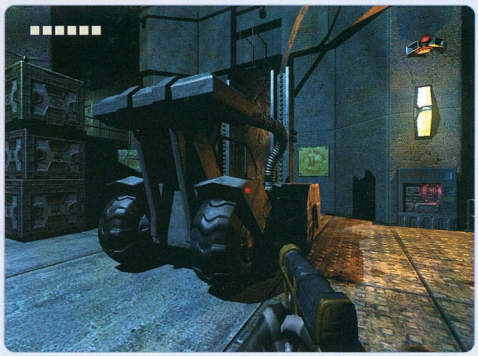
A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690 , MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

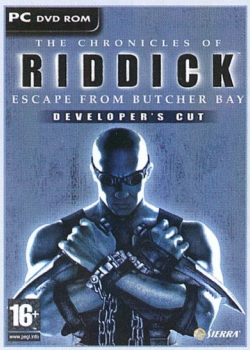
A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

THE CHROCINLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Ha azt mondom Riddick, mindenkinek beugrik valami. Valakinek két – egyesek szerint – meglehetősen gyengécskére sikerült film, valakinek egy már nagyon régóta várt játék. Egészen pontosan azóta várt játék, amióta megjelent Xbox-on – tekintve, hogy szép nagy pontszámokat kapott világszerte az elektronikus és hagyományos médiában is.



- **CD Link:** Video, Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Starbreezee Studios
- **Kiadó:** Vivendi Universal Games
- **Megjelenés:** 2004. december 10.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.riddickgame.com
- **PC.Games teszt:** 93%



Minthogy itt egy végigjátszás fog következni, ezért az értékelésre nem térnék ki, viszont leírnék néhány hasznos tanácsot, mert sajnos a cikken belül nincs hely arra, hogy mikor, melyik embert hogyan tegyük ártalmatlanná. Ha már itt tartunk, kezdjük ezzel: kicsiny opponenseinkből szép csendben kiszoríthatjuk a levegőt, így működésünket senki nem veszi észre. Ehhez viszont az kell, hogy PONTOSAN az ellenfél mögött álljunk, mert különben nem fogja elkapni barátunk a grabancukat. A közelharcban általában működik az „ütök-védekezek-megvárom míg az ellenfél-támad-megint ütök" kombó, ám ha mindemellé még befigyel némi oldalra táncolás a kellő pillanatban, úgy nem lesz gondunk ezekkel a részekkel sem. Amennyiben észrevettek, és lövöldözésre kényszerülünk, célszerű nem a Rambó taktikát választani, hanem elsunnyogni egy oltalmazó árnyékba, és onnan osztani az áldást haragosainkra. Nem úgy a Riot Guardoknál: náluk a legjobb taktika, ha állandóan körülöttük futkározunk, és a hátukat lőjük - az a legérzékenyebb pontjuk. Végezetül pedig még annyit, hogy keressük mindig a cigarettás dobozokat, ugyanis ezek tartalmazzák az extra fícsöröket, amelyeket a főmenüből tudunk majd elérni.

Az alapvető eligazítással tehát meglennénk, nézzük akkor a komplett játékot! Miután megtekintettük a hatásos bevezetőt, és kellően elrévedtünk Vin Diesel megakemény karakterében, máris nekikezdhetünk a tényleges játéknak.

TUDTAD-E?

Ha megvan már az Eyeshine, akkor látjuk vele a lézeres Turret csapdák nyalábjait, és így könnyszerrel kikerülhetjük azokat.

Single Max

01. Escape

Beszéljünk Johns-szal, majd mikor hátat fordít nekünk, kapjuk el az egér jobb gombjával, és nyomkodjuk serényen az "E" gombot, minek hatására jobblétre szenderítjük. Forduljunk meg, és irány az akna. Egy terembe érünk, ahol szintén likvidáljuk a jómunkásembert, vegyük el a kártyáját, és haladjunk tovább. Jobbkanyar, majd a terem bal felében másszunk fel a ládákra, és ugorjunk fel a kapaszkodóra. Szemben van a levegőztető, oda másszunk be, kússzunk végig, majd a katonát lenyomva vegyük magunkhoz a shotgunt. Ládákon fel, lifttel szintén fel egy emeletet, kint törjük ki az őr nyakát, és jobbra másszunk le a csatornába. Az ajtóról lőjük le a lakatot, majd a csatornában végigmászva és a négy katonát leirtva már teljesítettük is az első küldetésünket.

02. Arrival

Itt nincs sok dolgunk, csak figyeljük a beszélgetést, és Riddick barátunk kedvességét, valamint élces beszólásait. Ezen közjáték után kedves szavak kíséretében bevágnak minket kényelmes kis cellánkba, némi fertőtlenítésre.

03. Prison Yard

Beszéljünk Barberral, aki elmondja, hogy keressünk egy bizonyos Mattssont. Ő az udvaron van, a verem közelében, előtte azonban beszéljünk Shabby-val (balra a cellától), aki megbíz, hogy öljük meg Molinát. Bulderrel beszélve megtudjuk, hogy mi nem nagyon fogunk bejutni a gyengélkedőbe – legalábbis nem egyszerűen. Az udvar felé ugorjunk be Wamanhoz, akinek szintén a bögyében lehet ez a Molina gyerek, mert ő is a vesztét akarja. Az udvaron beszéljünk Mattssonnal, aki ad nekünk egy csavarhúzót, csak el kell mennünk érte a cellájába (A-40-es). Persze csavarhúzó nincs, viszont egy jó nagy verés igen, már ha nem fordulunk meg azonnal. Miután lenyomtuk a két fegyencet, vonjuk kérdőre Mattssont, majd utána beszélgessünk el a szintén az udvaron álló Haley-vel. Ő tud nekünk segíteni, csak előbb kell egy szívességet tennünk neki. El kell takarítanunk az útból Rustot. Vele már megismerkedhettünk a saját cellánkban. Kisebb közjáték után irány az udvar, és tovább az Aquilák területére.

04. Aquila Territory

Haladjunk értelemszerűen, és vegyük sorra a kéménylegényeket. Vigyázzunk a felénk repülő, robbanó dobozokkal és késes fegyencekkel. Néhány sarok után belefutunk Rust barátunkba, akit ne sajnáljunk, dolgozzunk meg jól! Nemsokára megjelenik Abbott, aki felajánlja Rust régi helyét nekünk, mi azonban nagylelkűen visszautasítjuk, ami talán nem a legjobb választás. Akárhogy is, menjünk vissza az udvarra, beszeljünk Haley-vel és Reddel, majd haladjunk tovább cellánk fe-

lé. Túl azon, beszéljünk Shabby-val, aki ad egy titkos kódot, majd szólítsuk le a rácson túl Buldert.

05. Infirmary

Lépjünk be a gyengélkedőbe, és a bal oldali ajtóhoz lépve üssük be a kódot, mire megtámadnak az őrök: javaslom először a fegyverest kinyírni, mégpedig úgy, hogy elkapjuk a puskát, és torkon lőjük vele. A kulcskártyával már bejuthatunk a másik ajtón is, ahol vigyázzunk a harmadik őrre! Üljünk be az életfeltöltő masinába, mire már öt kis kockánk lesz, majd másszunk fel a létrán. Guggoljunk le, és bújjunk el a láda mögött, majd fojtsuk meg a közeledő őrt. Haladjunk tovább. Bújjunk be a szervizcsatornába, osonjunk el az őrök alatt, és ne törődjünk azzal, hogy észrevesznek minket, úgysem tudnak bántani. Fel a létrán, majd a háttal álló embert is nyírjuk ki, és vonszoljuk vissza - nehogy a keresőfény észrevegye. A kártyájával nyissuk ki a szemben levő ajtót, majd a benti őrt likvidálva elérkezünk az irányítóteremhez.

06. Mainframe

Nyomuljunk be a terembe, és mikor a karbantartó nem figyel, pattanjunk le mögé, és vágjuk el a torkát, majd kapcsoljuk ki a DNS-azonosítót a számítógépen - így már fel tudjuk venni a fegyvereket. Ne is piszmogjunk, kapjuk fel a jobbra árválkodó géppityut, és lőjük ki a lámpákat. A beözönlő őröket kaszáljuk le, majd folytassuk utunkat a folyosón, továbbra is ritkítva az ellent. A folyosó végéről bedobnak egy szeretetcsomagot, ami igen hangos, és igen meg fog sebezni, ha nem vigyázunk, szóval csak óvatosan! Nem tudunk továbbmenni, de szerencsére a robbanás ütött egy jókora lyukat a folyosó falába. Értelemszerűen erre tessék. Bent, bal oldalt kapcsoljuk ki a ventillátort, majd másszunk fel a ládákon, és bújjunk át alatta. Essünk le a rácson, és nyírjuk ki a mindkét oldalról támadó ellenfelet, és folytassuk utunkat a folyosón. A gyógyítónál levő két emberre vigyázzunk, legkönnyebb úgy kinyírni őket, ha alájuk futunk, és onnan adunk nekik shotgunnal. A teremből balra haladva egy szellőzőre leszünk figyelmesek, no meg egy őrre. A szellőzőt használva folytassuk utunkat. A szelepet zárjuk el, majd ugorjunk el a felénk szálló gránát elől, és kaszaboljuk le a két őrt, majd a lyukon irány a következő terem, ahol a sötétben fojtsuk meg a vizsgálódó őrt. Használjuk a gyógyítót, mert most szükség lesz rá! A teremben négy katona van, plusz itt találkozhatunk először a Riot Guarddal, akit a bevezetőben tárgyalt módon lehet könnyen kiiktatni. Használjuk a liftet, és haladjunk az A blokk felé.

TUDTAD-E?

A készítők úgy tervezik, hogy a Riddick univerzumot a továbbiakban játékok formájában viszik tovább. Ezek szerint még jó néhány hasonló játékra számíthatunk.

07. Prison Yard

Előre haladva tekerjük el a szelepet, majd a lépcsőn álljunk meg ott, ahol szétlőtték sorstársunkat, és onnan szedjük le a két őrt. Plusz vigyázzunk a falon elhelyezett Turretekre. Ezen a pályán lőjünk ki minden lámpát, mert anélkül még nehezebb dolgunk lesz! Haladjunk jobbra, nézzük végig a kivégzést, majd nyírjunk ki mindenkit, és menjünk csak előre, mindig előre, majd forduljunk jobbra, és lőjük le az utolsó őrt a kapu előtt. Menjünk vissza a lépcsőfordulóhoz, szokás szerint mindenkit leirtva, majd az egyik őrtől vegyük el a rádiót. Most már kinyitják nekünk a kaput az udvarra, szóval irány arra!

08. The Pit

Utálatos rész jön! Ocsmány gollam-utánzatokat kell kerülgetni / megsemmisíteni egy útvesztőben, szóval készüljünk fel. Lőszertakarékossági okokból használjuk néha a jobb gombot is, mellyel ellökhetjük magunktól a rondaságokat! Kezdésnél forduljunk meg és menjünk egyenesen, míg el nem érünk egy rámpához. Ezen le, majd jobbra, és rögtön balra, majd a folyosó végéig egyenesen, ott megint balra. Ragadjuk meg a szelepet, majd irány vissza a rámpához! Azon fel és ezek után már mindig csak balra kell kanyarodnunk, mire elérünk a rácshoz, amelyen a szelepet használva máris szabadulhatunk innen.

09. Pope Joe's Den

Tegyük el a shotgunt (a Pitben összesen 6 percig működik a lámpa rajta, és még szükségünk lesz rá!). Joe elregéli, hogy szívesen segít nekünk, amennyiben visszahozzuk neki az „áldott hangdobozát" (gyk.: rádió). Irány vissza a lifttel a Pitbe, és kiszállva belőle induljunk meg balra. A nagyobb teremben szintén balra fordulva megtaláljuk a rádiót, néhány kedves bányász társaságában! Adjunk nekik, majd tűnés vissza Joe papához.

10. Dark Tunnels

Lépjünk be jobbra a terembe, egyenesen haladjunk, vigyázva kis barátainkra. Amint tudunk, forduljunk balra, majd ismét balra, és a terem vége előtt jobbra – itt lesz a megváltó létra, mely tovább visz minket.

11. Showers

Forduljunk meg, és robogjunk végig a folyosón, de csak óvatosan, mert a WC-ben is rejtőznek galád ellenfelek! Az első elágazásnál forduljunk jobbra és a terem végében levő résen essünk le és vegyük magunkhoz a csőkulcsot, majd a szellőzőn keresztül másszunk vissza az előző terembe. Az elágazástól most a másik irányba menjünk, míg egy nagy terembe nem érünk. Innen osonjunk jobbra a kisebb terem felé, és kaszáljuk le a két martalócot, majd menjünk tovább. A lyukon túl szintén egyenesen haladjunk, míg elérünk egy helyre, ahol bal oldalt egy korlát van. Itt jobbra van egy szemellenőrző szenzor, amelybe nézzünk bele, mire főhősünk megállapítja, hogy fel kell keresnie Abbottot.

12. Guard Quarters

Keljünk át a termen, majd mögötte liftezzünk fel, balra, le a lépcsőn, majd át a nyitott folyosón, egészen a T-el-

ágazásig, ahol ismét balra forduljunk (nem messze, jobbra van egy élettöltő). Folyamatosan ritkítsuk az ellenfeleket, majd a második lépcsőre háttal menjünk fel, ugyanis így le tudjuk szedni a gaz lesipuskást. Fussunk végig a folyosón, vegyük fel a puskát, és csengessünk be Abbott barátunkhoz.

13. Abbott

Nincs más dolgunk, mint közelférkőzni Abbotthoz, és jól megsorozni, majd megtekinteni az átvezető videót, és nagylevegőt véve belekezdeni a történet második részébe.

Double Max

14. Tower 17

Szép kis mókába keveredtünk! Nem nagyon tudunk mit tenni, irány a lift, és maradjunk csöndben.

15. Tower 17 Base

Mikor leértünk üdülőparadicsomunk közepére és kiszálltunk, beszéljünk Raellel, aki elmondja, hogy keressük fel Dogbone-t. Tegyünk is így, ott áll az udvaron a falnak támaszkodva. Neki kell bebizonyítanunk, hogy milyen kemények is vagyunk valójában. Ennek két módja van: vagy boxmecs-cseket játszunk, vagy „elkapatjuk” magunkat, mikor épp droggal a zsebünkben mászkálunk. Ez utóbbi nem túl nehéz, csak cuccot kell szereznünk Twotonguetől.

A boxos verzió sokkal kifizetődőbb, szóval inkább nézzük ezt! Beszéljünk Centurióval (kalapos legény), majd hívjuk ki Harmant, aki a hátsó ajtónál áll. Miután lenyomtuk, beszéljünk ismét Centurióval, hogy újabb áldozatot kereshessünk magunknak. Menjünk át azon az ajtón, mely előtt Harman állt.

16. Recreation Area

Menjünk előre, és lépjünk be a Recreation Area ajtó mögé. Ha lenne nálunk drog, és odamennénk a jobbra levő őrökhöz, máris Abbotthoz kerülnénk. Ám mivel mi Baasimot keressük, ezért menjünk át a kis ajtón a következő „terembe”, ahol meg is találjuk. Miután kihívtuk, irány vissza Centurióhoz. Beszéljünk vele, és nyomjuk le Baasimot. Legjobb úgy, ha mindig eltáncolunk, és mikor lomha barátunk üt, lépjünk oldalra és kezdjük el sorozni. Nem lesz nehéz dolgunk.

17. Feed Ward

Miután beszéltünk Centurio apánkkal, menjünk el a Tower 17 felé, de most a Feed Ward feliratú ajtó mögé lépjünk be. Ugyebár Sawtooth-t keressük, őt az ebédlőben találjuk. Szintén bratyizzunk le vele, majd utunkat vegyük ismét vissza Centurio felé, illetve ha van elég lóvénk rá, Monsternél vehetünk hasznos „kiegészítőket”, csatáinkat megkönnyítendő. Beszéljünk ismételten Centurióval, majd nyomjuk le Sawtooth-t. Kezdésnél rögtön kapjunk elő valami markosabb szerszámot, így nem lesz

TUDTAD-E?
Van egy magyar vonatkozású név a játék szpesöl tenksz listáján: Tünde Bajdor.

gondunk vele. Ismét eszmecsere jön Centurióval, aki Cusát ajánlja legközelebbi áldozatnak. A Recreation Areaban most menjünk arra, amerre Baasim állt, majd tovább az ajtón, a következő, majd az azt követő terembe - itt fogjuk megtalálni emberünket. Nyomjuk le Cusát, majd a Ropes melletti masinériából töltsük fel magunkat, és készüljünk fel lelkiekben az utolsó csatára Bammel (nem Margera). Ő már keményebb dió, de nem lehetetlen kicsinálni. Alkalmazzuk az „odafutok-ütök-visszavonulok” módszert, de vigyázzunk nehogy betaláljon, mert nagyon kemény a bütyke. Ha eltalált minket, vonuljunk biztonságos távolságba és várjuk meg, míg feltöltődünk, majd utána adjunk a buksijára. Miután végeztünk vele, jön néhány morcos zsoldos, és bekísérnek minket a Drog Interrigationbe. Abbottal gyűlik meg ismét a bajunk. Legegyszerűbben úgy lehet kicsinálni, ha állunk egy helyben, és mikor karnyújtásnyira van tőlünk, beviszünk neki kettő gyorsat, majd átfutunk a szoba másik felébe, és ugyanúgy bevárjuk, mint az előbb. Jó, ha van nálunk csavarhúzó, vagy valami ütősebb cucc. Ugyanakkor az sem lehetetlen, hogy a következőképpen végezzünk vele: álljunk meg, várjunk, míg csap egyet, ugorjunk hátra, és mikor csinál egy dupla csapást, fussunk mögé, és egyetlen mozdulattal törjük ki a nyakát, így le van tudva egyből a gond. Vegyük magunkhoz a kulcsot és a bunkót, majd töltsük fel magunkat energiával, és lépjünk ki az ajtón, ami majd a Feed Wardra vezet minket.

18. Work Pass

Menjünk vissza Centurióhoz, aki pár UD-vel megdotál minket, és vegyük fel a körből a boxert, mert a jóból soha nem elég. Menjünk ismét a Recreation Area D részébe, onnan pedig tovább a Workpass ajtóhoz. A terembe érve jobbra kanyarodjunk, és lépjünk be a kártyát igénylő ajtó mögé. A Power Centralba értünk. Itt guggoljunk le egyből és másszunk be az emelvény alá, majd mikor kimegy a villany, módszeresen irtsuk ki a teremben levőket. Az egyik munkásnál lesz egy szellőztető nyitogató kulcs. A terem egyik oldalán rúgjuk ki a rácsot, és haladjunk tovább a lift felé.

19. Mine Entrance

Pattanjunk le a liftről, és figyeljük ki, hogy milyen útvonalon sétálgat a két őr, várjuk meg, míg egyedül marad az egyik, végezzünk vele, majd tegyünk ugyanígy a másikkal is, és haladjunk tovább a sziklába vájt alagútban, ahol a forduló után nyírjuk ki az őrt, és lépjünk be a Security Checkpointba.

20. Security Checkpoint

Ennél a résznél két megoldás is kínálkozik. Először jöjjön a könnyebb: rohanjunk be a ládák fedezékébe, ekkor az őrök meghallják, hogy ott vagyunk, ám nem vesznek észre, így nyugodtan ki tudjuk végezni a nekünk háttal állót, majd bevonszolni sötétbe. Jobbra lesz egy felettébb morcos Riot Guard. Akár hiszitek, akár nem, legegyszerűbb az „ajtóstól a házba rontani”, azaz sprinteljünk el mellette, így a mögötte levő ajtó kinyílik, mi pedig tovább is jutottunk egy szeretnivaló élettöltőhöz, majd némi lépcsőzés után a felső bányába. A másik megoldás: az udvaron átfúrva, a sortűzre rá sem hederítve felmászunk a hármas ládatoronyra, majd megfordulva felszökkenünk a balkonra. Így a következő részt máshonnan

kezdjük, de mivel az előző rész az egyszerűbb, a leírás onnan folytatódik.

21. Upper Mines

Osonjunk be a terembe, és a T-elágazásnál balra. Vigyázzunk, mert nem sok árnyék lesz, ahol kényelmesen közlekedhetnénk, szóval csak óvatosan! Szóval a T-elágazás után jobbra, majd pedig fel a lépcsőn. A balkonon be az ajtón, majd adjunk az őrnek, és beszélgessünk el Mosley-vel. Elmondása szerint a másik ajtó mögötti katonánál van a kulcskártya, amellyel kinyithatjuk a mögötte levő ajtót! Igazat is mond, ezért hát lépjünk be a liftekhez.

22. Cargo Transport

Vegyük igénybe a helyi elsősegélyrendszert, majd pedig a sajátos kivitelezésű lifteket. Mindegy, melyik oldalra megyünk, lényeg, hogy olyanra pattanjunk rá, ami lefele megy, azaz az 1-es szintre. Lent beszéljünk a munkással, aki felajánlja a Tranqulizer fegyvert megvételre (50 UD-ért), amit szerintem nagyelkűen hárítsunk el, majd pedig kevésbé humánus módon verjük ki az ipséből. Ez a fegyver jelentős mértékben megkönnyíti a dolgunkat, hiszen segítségével megbéníthatjuk ellenfeleinket kb. fél percre, így akár oda is mehetünk hozzájuk, és a jobb gombbal kezelésben részesíthetjük őket, ami után már tuti nem fognak szájalni. Forduljunk meg, és hasítsunk ki az ajtón.

23. Mining Core

Menjünk fel a lépcsőn, iktassuk ki az őrt, menjünk vissza, és lépjünk be a bányába, ahol a nagy gép van. Vegyük kezelésbe az őröket, és nyomjuk le a gép melletti kapcsolóval a turret-ágyúkat, majd haladjunk tova az alagútban. Célszerű minden fényforrást kilőni, ugyanis a Riot Guardok nem látnak a sötétben, és lámpájuk sincs, valamint megjegyezni a szelep helyét (Valve). Előre haladva szintén egy nagyobb termet látunk. Csaljuk vissza a szelephez a Riot Guardot, majd mikor az elhalad a hordó előtt, az berobban, és máris egy gonddal kevesebb.

Nyírjunk ki mindenkit a nagyobb teremben (az egyik bányásznál találunk egy szellőzőnyitó kulcsot), és menjünk fel a rámpán, át az ajtón. Itt találkozhatunk két őrrel, valamint egy kódos ajtóval. Spuri visszafele, és ahol a markoló van, forduljunk jobbra (nem ott, ahonnan jöttünk, hanem egy kicsit tovább), el a munkások mellett, és máris szembetaláljuk magunkat a keresett Jagger Valance-szel. Eldiskurálva vele megtudjuk, hogy szüksége van a dobozkájára, melyet a lezárt ajtó mögött lelünk meg, a gázos szobában. Mivel Jagger megadja a kódot hozzá, ezért fussunk el érte, és már abszolváltuk is a küldetést. Emberünk közli még azt is, hogy a gázos terem alatt nagyon furcsa lények vannak, és milyen jó kis rumlit lehetne összehozni azzal, ha rászabadítanánk az itteniekre azokat. Ehhez vissza kell mennünk a Tower 19-be, és beszélni Jupiterrel. Ehhez nyargaljunk vissza a Cargo Transporthoz és menjünk fel vele a 3. szintre, be az ajtón, végig a szellőzőn, majd abból kipottyanva folytassuk utunkat a másikban. Ennél kb. félúton felmászhatunk a liftbe, melybe belehuppanva a kezdőpontnál találjuk magunkat. Sprinteljünk előre, és bal oldalt már meg is találjuk az ajtót, mely Jagger kódjával már ki is nyílik. Újabb életerőkocka vándorol a zsebünkbe. Vissza a lifthez, aktiváljuk. Fent mászszunk fel a ládára, onnan a falra, majd menjünk a másik végébe, kapaszkodjunk fel, és másszunk át a Riot Guard felett. Másik oldalon pattanjunk le, és sprinteljünk a Power Central felé (bal oldali ajtó). Bent intézzük el az őrt, be a mögötte levő ajtón, aztán a szellőzőbe. Küzdjük magunkat végig rajta, és máris a Feed Ward felett találjuk magunkat. Innen már csak a Tower 19 irányú feliratokat kell követnünk, bemásznunk a szellőzőbe, és már vége is ennek a csúnya és meglehetősen hosszú résznek.

TUDTAD-E?

Érdemes megkeresni az összes cigarettás dobozt, ugyanis ezek tartalmazzák az extra ficsöröket, amiket majdan a főmenüből tudunk elérni.

24. Tower 19

Másszunk végig a csövön, ugorjunk le. Miután leestünk, nyírjuk ki az őrt, vegyük el a kártyáját, a számítógéppel pedig adjunk áramot a rendszernek. Üssük be a kódot az ajtónál, menjünk ki, majd diskuráljunk el Jupiterrel. Ezután rögtön ugorjunk be az egyik cellába, mert mindkét oldalról osztják ránk az áldást. Várjuk, meg míg jön egy konténer fentről és ugorjunk rá.

25. Contain Router

Ugorjunk le a konténerről és bánjunk el a két őrrel, majd másszunk le az aknába, és menjünk el a végébe, ahol a létra van. Felmászva ismét egy őrbe bukunk. Jegyezzük meg ez a pontot. Balra másszunk fel a létrán, be a szellőzőbe. Kiesve belőle részesítsük elsősegélyben az ott posztoló katonát, majd a folyosó végén másszunk fel be a szellőzőbe. Intézzük el a két katonát, az egyiknél lesz egy kulcs, valamint a folyosó végében akti-

szobába, majd a jobbra levő ajtón menjünk ki, és egyből be a sötét alagútba, míg elérünk egy másik terembe, ahol egy Riot küzd valami nagyobbacska szörnnyel. Míg azok jól el vannak egymással, mi ugorjunk le jobbra, és távozzunk angolosan az ajtón. Végig a folyosón, el a Riot háta mögött, és már el is érkeztünk a következő részhez. Nyugi, már nincs sok!

29. Loading Docks

Ez a rész nem lesz egyszerű! Egy teremben vagyunk, amely tele van szörnyekkel és katonákkal meg ágyúkkal. Valahogy vergődjünk el a másik végéig és balra az ajtón menjünk ki. Nyomjuk meg a lift gombot, majd sétáljunk be. Egyből lőjük ki a kinyíló ajtó mögötti őrt, majd haladjunk végig a folyosón, míg egy másik lifthez érünk. Szintén nyomjuk meg és szálljunk be. A nagy teremben két őr van, plusz egy nagy, dőlt plató, amolyan lift. Sétáljunk be, majd aktiváljuk. Fent lesz két katona és egy Riot, szóval csak óvatosan. Leggyszerűbb, ha rögtön kifutunk balra, majd ismét balra. Egy életnövelő szerkentyű! Miután használtuk, folytassuk utunkat, míg egy újabb terembe érünk. Itt sem lesz könnyű dolgunk a katonákkal, mindenhol állnak. Próbáljunk az árnyékból ügyeskedni, majd fussunk be a liftbe, és menjünk fel még egy szintet. Ismét egy Riot vár minket. Tetszőleges módon kezeljük a helyzetet - vagy nyírjuk ki, vagy egyszerűen fussunk el mellette, és balra kanyarodjunk be (ha megöljük, el tudjuk venni a nem gyenge minigunját!). Nemsokára megint egy nagyobb terembe érünk – ismét csak adjunk az ellennek, ne sajnáljuk, majd ha onnan nézzük, ahol bejöttünk, akkor a jobb oldalon lesz szemben egy kapcsoló az üveg mögött. Ezzel kinyithatjuk a jobb ajtót, és már mehetünk is tovább. Véletlenül se nyissuk ki a bal oldalon levőt, ugyanis ezzel tök feleslegesen magunkra szabadítunk egy Riotot a másik oldalról!

TUDTAD-E?

Van egy rész, amit nem kötelező megcsinálni - ebben beleülhetünk egy Heavy Guardba pár perc erejéig

válni tudjuk a vagont, mely annak rendje, s módja szerint neki is ugrik a falnak, tehát kereshetünk egy másikat. A kulccsal már ki tudjuk nyitni az ajtókat, így menjünk vissza az elágazáshoz, és rontsunk be a másik ajtón. Menjünk végig a folyóson, ügyelve a turret-ágyúkra, no meg az őrökre. Menjünk be a kódos ajtó mögé, a folyosón lesz két katona, plusz még ha kinyitjuk az ajtót, kint is lesz kettő. Le a létrán, le az aknába, és már meg is van a generátor. Nyomuljunk vissza a kódos ajtóhoz, és a tőle balra levő szobában csapjuk le a szerelőt és adjunk kraftot a cuccnak. Vissza a generátorhoz, majd várjunk be ismét egy konténert, és lovagoljuk meg. Lent másszunk be a szellőzőbe. Hoppá, ismerős hely! Zakatoljunk el a gázos szobába, majd tekintsük meg a videót, amelyben bekaszlizzák barátunkat.

26. The Crash

Miután kellőképpen előkészített meglepetésünk elsül, sétáljunk oda az őrhöz, és adjunk a pofájára! Gyalogoljunk ki a konténerből, majd ismét videó következik, mely előrejelzi a ránk váró kedves dolgokat. Nem lévén más választás, pottyanjunk le a lyukba.

27. Abandoned Equipment Center

Végre egy shotgun! Nagy barátunk mellett fussunk el és kanyarodjunk be a jobb oldalra, és ne lepődjünk meg kis barátainkon. Haladjunk előre, míg elérünk a leszakadt hídhoz, itt kapjuk fel a shotgunt, majd sipirc vissza a terembe, ahol fussunk fel az emelkedőn és másszunk fel, és essünk le a másik oldalon. Haladjunk végig a folyosón, közben módszeresen irtsuk rosszakaróinkat. Nemsokára elérünk megint egy szellőzőhöz (ezt a változatosságot…). Valószínűsíthetően bele kell másznunk, így tegyünk is így (előtte vegyük fel a kulcsot hozzá a ládáról), majd beugorva a terembe nyomjuk meg a kapcsolót a falon, majd másszunk át a másik terembe, ahol a fúró van. Egyelőre hagyjuk békén, menjünk ki az ajtón és haladjunk az úton tovább, míg a leszakadt híd másik felén találjuk magunkat. Végük el az őrtől a kártyáját, majd kapaszkodjunk fel a kábelre, és lendüljünk át a másik oldalra, ahol az előbb jártunk. Menjünk vissza a rámpás terembe, majd másszunk fel ismét. Az ajtó immáron feltárul. Fussunk el az elemtöltő mellett, jobbra ki a folyosóra, majd azon végig, ott pedig balra be a terembe, ahol vegyük fel a shotgunt, az assault rifle-t, no még az elemeket. Vissza az elemtöltőhöz, majd pedig a fúróhoz. Vigyázzunk, mikor kijövünk a szellőzőből a terembe, ahol bekapcsoltuk az áramellátást, az előtt lesz egy kis meglepetés. Vagy inkább nagy. Pakoljuk az elemet a fúróba, majd reppenjünk át a következő részbe.

28. Central Storage

Másszunk ki a szellőzőből, menjünk át az őr felett, majd kiérve a bányába, ugorjunk fel a kapaszkodóra és másszunk át a másik balkonra. Haladjunk befele, míg egy szobában lesz egy őr, aki a csúnyaságokra lődöz. Nyírjuk ki, majd menjünk át az ajtón, ahol egy nagyobb terembe érünk. Miután végeztünk mindenkivel, másszunk fel a targoncán a dobozra, onnan még feljebb, és ismételten másszunk be a szellőzőbe. Ugorjunk le a

30. Fuel Transport

Egy kedves kis Heavy Guard! Szerencsére elég lomha, ezt kihasználva hajigáljuk rá az összes gránátunkat, többé már úgysem lesz szükségünk rájuk. Ha elfogytak, és még mindig életben van a dög, akkor kapjuk elő a shotgunt, és a robot felett szállított tárolókat lőjük ki úgy, hogy azok pont ráessenek. Nem nehéz - a lényeg, hogy folyamatosan mozgásban legyünk! Hagyjuk el a termet az egyetlen ajtón.

31. Hangar

Itt már „csak" két Riotot kell lerendeznünk. Ha az előző részből magunkkal hoztuk a minigunt, nem lesz nehéz dolgunk. Ha nem, akkor csak addig, míg kinyírjuk az egyiket – utána már magunkhoz vehetjük a bivalyölőjét, és azzal könnyűszerrel lekaszálhatjuk a másikat. A platformon van még levezetésnek három katona, de ez már gyerekjáték lesz. Pattanjunk be a repcsibe, és dőljünk hátra – hosszú videó következik.

TUDTAD-E?

Vin Diesel amúgy is macho hangját még jobban megturbózták egy kis basszussal, ettől lesz olyan igazi "keménylegény" hangja.

Triple Max

32. Exersize Area

Rendesen lejegeltek minket! Szerencsére minden nap van két teljes percünk, hogy mozogjunk egyet. Nem igazán tudunk mit tenni – csak várni. Az első nap bemondja a gép, hogy hétfő van. Egészen csütörtökig kell várnunk, mire Riddick megjegyzi, hogy esetleg használhatná egy másik fazon kapszuláját, hogy megszökjön. Tegyünk is így: lépjünk oda hozzá, majd pattanjunk bele, és már szabadok is vagyunk – részben.

33. Cyro Pyramids

Sajna keménykötésű barátunk beájul, és mikor felébred, maga mellett talál egy kis, idegesítő robotot. Csapjuk le, és nézzük végig, ahogy bemasíroz néhány nagyobbacska robot. Ugráljunk fel valamelyik piramisra (ide nem tudnak fellőni, ki tudja miért), és nézzük meg, mikor vannak távol attól az ajtótól, ahol bejöttek. Nekünk csak ide kell eljutnunk, és már kinn is vagyunk a vízből – persze csak képletesen.

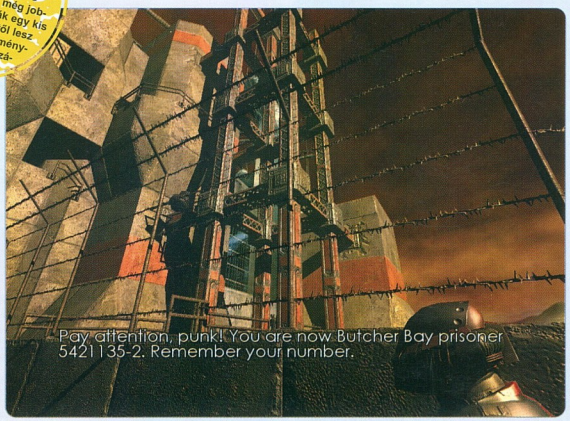
34. Facility Control

Menjünk jobbra, majd miután beriasztottak, ugorjunk le az aknába és menjünk végig rajta, közben lecsapva a mikrobikat.

Mássszunk ki, őr leüt, másik aknába le, végig rajta. Balra fordulva nyírjuk ki a két őrt, majd a számítógéppel aktiváljuk az ajtókat. Vigyázzunk, mert mögöttünk egy kisebb fogadóbizottság áll már! Menjünk vissza az aknákba, egészen az elsőig, mássszunk ki, majd fussunk el a robotok mellett balra, mire beérünk egy nagy terembe, amely tele van mechákkal. Mindenki arcán jogos az ördögi mosoly – fussunk a terem végébe és pattanjunk bele a heavy guardba! Lőjük ki a ránk rontó mitugrászokat, majd jobbra szálljunk be a liftbe (itt lesz egy Heay Guard!)

35. Corporate Offices

Egyszerűen cammogjunk végig a folyosón, egyértelműen adja magát az út. Lőszer- takarékossági okokból rá is taposhatunk az emberkékre (jobb gombbal rakétát lövünk!). A végén lesz pár medium robot, de ezek nem vészesek. A nagy teremből nyílik



a két teherlift – tök mindegy melyikbe szállunk be.

36. Take Off Platforms

Jobbra induljunk meg robotunkkal – a teremben ránk szabadul majd egy Heavy Guard – nyomjuk le, majd miután kiszálltunk sajátunkból ugyancsak nyomjuk meg az ajtónyitó gombbot. Kis videó következik, melyben azt láthatjuk, milyen is egy igazi kemménylegény akció közben. Természetesen nem hagyja itt Butcher Bay-t – beköszön még Hoxie-nak. Ez akár a veszte is lehetne, ám ő nagyon egyszerűen kivágja magát: mikor a két lépegető elől jön, fussunk előre néhány métert, és kapjuk fel gyorsan a minigunt, majd adjunk az arcukra vele! Előbb fel kell pörgetni, aztán mehet a móka. Nem túl nehéz elintézni őket, a lényeg, hogy egyszerre mindig csak egyel foglalkozzunk. Ha ez megvan, már tényleg véglegesen hátradőlhetünk, és megnézhetjük a jól megérdemelt zárófilmet - mely megjegyzem, elég ironikus véget jelent Hoxie-nak. Ennyi volt a történet, amely arról szól, hogyan sikerült egy embernek megszöknie abból a börtönből, amelyből még soha senkinek nem.

Mellékküldetések

Kill Molina for Shabby:
Az Infirmary mellett található Shabby, aki megbíz, hogy öljük meg neki Molinát. Miután beszéltünk Wamannal, sétáljunk ki a cellájából – a szemben lévőben találjuk meg Molinát.

Cuellas Snitch List:
Ez a lista két részből áll. Az első részét a Power Centralban találjuk, az egyik sötét sarokban van egy meglazult panel – e mögött van, némi lövé társaságában. A másik része az egyik Blueskinnél van az Upper Mine-ban. A Mining Core rész után vissza tudunk menni a Feed Wardra Cuellához, akinek odaadhatjuk a papírokat (persze előtte beszélni kell vele, hogy megbízzon a melóval).

Kill all the Blueskins for Jamul-Udeen:
Három darab van belőlük. Az első az Upper Mine-ban van, annál az ajtónál, amely a Cargo Transportba vezet. Ha később visszajövünk ide, akkor a másik kettő is itt lesz. Ezután menjünk Jamulhoz a Recreation Areaba a jutalomért.

Find Jagger Valance for Wilkins:
Jaggerrel a történet szerint találkozunk a Mining Core-ban. Ahol a munkások bontják a falat, attól jobbra lesz egy beugróban. Ha visszajutottunk a Recreation Areaba, beszéljünk Wilkins-szel.

Find Gulags Red tube:
A Recreation Area C részében van Gulag, ő bíz meg, hogy szerezzük vissza neki ezt a kis kütyüt, amit a PPP-k elloptak. Keressük meg Asifot a kajálónál, majd verjük ki belőle a térképét (nincs kamera) és menjünk be az étkező részbe, ahol Monster van. Itt lesz egy meglazult panel, e mögött van az óhajtott cucc, valamint Twotongue injekciója.

Poison Bink's food for the Nurse:
Nurse kölcsönadott némi lóvét Binknek, de az nem nagyon akarja visszaadni, ezért meg kellene leckéztetni. Először is egy kis mérget kellene szereznünk. Mikor először megyünk a Feed Wardba, megtámad egy Gomer nevű fazon. Nála lesz egy kicsi, amit már csak bele kell tennünk Bink kajájába, ami az étkező első részében van.

Get TwoTounges Injector Back and Kill Bassim:
Az injekció a már említett red tube mellett van az ebédlőben, Basasimot pedig akkor tudjuk megölni, ha kihívjuk boxolni a leírás szerint.

Find Shuriks Glasses:
Szintén az Upper Mine-ban van, hátul a liftnél, ahol egy munkás bontja a falat. Van néhány láda, és azok tetején lesz Shurik szemüvege. Őt magát a Workpassnál találjuk.

Callisto

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

JACK THE RIPPER

Hali!

Elakadtam a Jack the Ripper nevű játékban. A feladat: táviratot kell küldeni morzéval, de nem tudok rájönni, hogy mit. Légyszi segítsetek!

Kösz! Kovács Gaby

Szia Gabi!

Az alábbi megoldást a CD Games 2004/2-es számából másoltam ki, ahol a játék teljes végigjátszása is fellelhető:

„A Pinkerten nyomozóirodában S betűnél nem találsz nyomozati anyagot Silknerről, azonban Londonból még bejöhet valamiféle kapcsolat… Ehhez lépj a főterembe lévő távíróhoz, és a mellette lévő kódtáblázat segítségével írj egy üzenetet. Először is betűzd be az országkódot, ami Anglia esetén 39 12 lesz. Ezt az oldalt található morze abc segítségével könnyen megállapíthatod, majd tárgynak SILKNER-t írj. Az elfogadást minden esetben a jobbra mutató nyíllal teheted meg, a sortörés pedig a gép jobb oldalán lévő karral érhető el. Törölni a visszafelé (balra) mutató nyíllal lehet. Amint megjelenik a végeredmény a papíron is, már mehetsz is utadra: a Red Chapelhez."

Bagó Péter

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Hello!

A POP2: WW játékhoz kérek segítséget ! Kérdésem: Mit kell tegyek, hogy csatázhassak a játék végén a Dahaká-val? A végigjátszásban az áll, hogy meg kell szerezni minden Life Upgrade-et, és új kardot kapok!? Eddig 6 helyen találtam Life Upgrade-et!

1. Sacrifical Altar (múlt)
2. Fortress-entrance (múlt)
3. Activation Room (mult)
4. Garden
5. Garden Waterworks
6. Library (múlt)

Van több is ? És hol? És az új kardot hol találom? Kérem a segítséget, mert most miután másodszor legyőztem Kaileenát a Sacred Caves-ben (jelen) az animáció jön,
a gép mentést ajánl fel, majd a főmenübe lép!

Előre is köszönöm, várom a választ,
Buék: S. Laci

Szia!
Összesen kilenc helyen van Life Upgrade, az Általad említetteken kívül még az alábbi helyeken:
Southern Passage
Central Hall
Prison
A börtönös szekció a játék végén már sajna nem elérhető, úgyhogy szükséged lesz egy régebbi állásra, hogy megkeresd.
Ha mind a 9 megvan, akkor megkapod a Water Swordöt (nem kell érte menni sehová) és ekkor megküzdhetsz Dahaka-val is.
Remélem segítettem.
Üdv!

m_anger

SYBERIA

Elakadtam az 1. pályán, a temetőben a kalapba nem tudom megszerezni a kulcsot (hol van?). Egyébként ez a Syberia nevű játékban van.

Györki Zoltán

Zoli!

A kulcs a templom melletti paplakban lapul. Először vedd fel a fiók kulcsát a kereszt mögül, majd a komód harmadik fiókját kinyitva, tekerd meg annak oldalsó karját. Az így előtáruló rejtett fakkból már vígan magadhoz édesgetheted a kulcsot, amivel a temetőben lévő kripta ajtaját nyithatod (a kulcsot kalapba helyezve).

A játék teljes megoldását lapunk 2002/5-ös számában találod!

Bagó Péter

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Kedves CD Games!

Elakadtam a Broken Sword 3: The Sleeping Dragonban, amikor Párizsban Megölik a Vernon nevű hapsit. És a gyilkos elmenekült.

Válaszotokat előre is köszönöm: Pisti

Pisti!

Az alábbi idézet a PlayZone 2004/1-es számából származik, ahol a játék, PC-re is teljes mértékben alkalmazható végigjátszását találod!

„A bal oldalon lévő üzenőtábláról tedd zsebre a ceruzát, ezután a nagy ablakon lépj ki az erkélyre. Húzd magad felé a nagy kőoszlopot, majd átmászva rajta told koppanóig balra, és lépj fel rá. Fordulj az eresz felé, himbálózz át a következő balkonra, leugorva lépj a korláthoz, és ezen átlépve oldalazz el az utolsó erkélyre. Mássz be. Az ajtón használd Nico igazolványát (Press card). Menj ki a következő szobába, ahol meglátod Vernon holttestét, mellette a könyvszekrény előtt a földön csillog egy töltényhüvely, vedd fel. Kutasd át a hullát, megtalálod az igazolványát. Az íves átjáró a konyhába vezet, készülj az akcióra. Amint a gyilkos szájából elhangzik a „You won`t be so clever when I`ve killed you" mondat, nyomd le az akciógombot, erre Nico használatba veszi a palacsintasütőt. A következő akcióra az „I never forget a face, so why had I forgotten hers?" mondat után kell sort keríteni, ezután mozi.
Menj vissza a konyhába. Az asztalon a telefon előtt állva két lehetőség: akcióval felhívhatod a szerkesztőséget, innen némi információ gyűjthetsz be Vernonról, illetve a „fül" ikont választva lehallgathatod az üzeneteket – a harmadik a lényeg, Beatrice, a barátnő várja a hackert a közeli parkban. Sétálj ki a konyhaajtón az erkélyre, mássz le a tűzlétrán, majd a következőn is. Az utcán zsebre vághatsz egy újságlapot, majd mássz át a graffitis falon. A kis kertben egy pad előtt paróka, tedd el, majd az inventoryt megnyitva vizsgáld meg – a gyilkos szőke volt! Mássz vissza a sikátorba, ki a főútra, majd jobbra a kék ruhás közlekedési rendőrnőhöz. Mutasd meg neki a töltényhüvelyt, erre barátságosabb lesz, kérdezd a szőke nőről, a fekete parókáról és Vernonról, majd lépj be a parkba. Hátul a padon megtalálod Beatrice-t, beszélj vele Vernonról – a lány elrohan. Indulj el vissza, ahonnan jöttél, de ne kanyarodj be a sikátorba, menj tovább, az első zebra utáni kis utcába fordulj be, itt egy sepregető mama, kérdezd a szőke nőről – egy sportautóba szállt. Az utcán másszál egy gördeszkás srác, kérdezd az autóról, kiderül a típusa. Ezután jöhet a rendőrnő, a Jaguárt megemlítve megkapod annak rendszámát és egy újabb információt (színházi maszk volt a hátsó ülésen). Megérkezik a rendőrség, a felügyelő kihallgat. Nyomkodd végig az összes lehetőséget – de bármit is teszel, letartóztatnak."

}[redenc

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULTBAN

Szasztok!

Figyu, elakadtam a Medal of Honor Pacific Assaultban, mikor a Handerson Fieldet meg kell védeni. És akkor van egy olyan rész, mikor azt írja ki küldetésként: Protect the Hangar. Ilyenkor lövöm a repülőket, és az egyik társam azt mondja menjek el a fegyvertől. Ilyenkor egy repülő akar rám dobni egy bombát. Na szóval, elmegyek onnan akkor ledobja a bombát és mindenki meghal / haldoklik. Ha meg lelövöm a gépet akkor meg küldetés vége... MIT CSINÁLJAK? Nagyon idegesít, mert vagy 2 hónapja itt vok elakadva.

Légyszi segítsetek Roli

Az alábbi idézetet a CD Games előző, 2004/6-os számából ollóztuk ki, mely tartalmazza a problémádra való gyógyírt:

„Megérkeztünk a híres Guadalcanalra. Elsőként egy frissen elfoglalt légibázist kell elérnünk, amihez egy kis falun keresztül juthatunk el, természetesen nem minden bonyodalom nélkül. A bázisra érve menekülnünk kell, mert a közelből egy jókora ágyú veszi azt tűz alá. Miután a teherautó, amin menekülünk bukfencezik egyet, gyalog közelítjük meg az ágyút. Nekünk kell kifüstölnünk két géppuskafészket. Annyit kell tennünk, hogy elindulunk a dombon felfelé, és a sziklák mögött rejtőzünk el. Csak akkor fussunk tovább, ha hátulról felhangzik a „Covering!" kiáltás. Két nekifutásból fent is lehetünk a domb tetején, ahol hátba lőhetjük a géppuskák kezelőit. Az árokban haladva megtaláljuk az ágyút, de rögtön a domb túloldalára kell sietnünk, mert hátulról japán ellentámadás közeleg. Használjuk a rögzített géppuskát, amíg tudjuk, majd szükség esetén fejezzük be a munkát közelharcban. Visszatérve az ágyúhoz már felrobbanthatjuk azt. (Ne lépjünk a lövedékek közelébe!)

Kövessük a megadott irányt. Az első tűzharcban érdemes felmászni a jobb oldalon található tetőre, az egyik oldalán könnyen feljuthatunk. Innen jó a rálátás a környékre, és fedezéknek sem utolsó. A folyón haladva eljutunk egy bunkerekkel védett dombig. Fel kell rohannunk, majd a túloldalon álló tankokat ki kell lőnünk a howitzerrel. A légibázisért folytatott harc végén pattanjunk a légelhárító löveg „nyergébe", és védjük meg a szemben álló hangárokat. A sok repülőgép szándékosan zavaró, de koncentráljunk a lényegre. A japánok hármas kötelékekben támadnak, vagy szemből alacsonyan, vagy jobbról, magasról ráfordulva a célra. Mivel időzített gránátokat lövünk ki, mindig a gépek elé célozzunk! Ha sikerült, maradjunk itt, mert le kell szedegetnünk az éppen érkező gépünket üldöző Zerokat."

- FREAK -

BEYOND GOOD AND EVIL

Sziasztok!

Én a BG&E végén járok, mikor az űrben kell megölni azt a szemét robotot. Állandóan magához húz, és nem tudok szabadulni. Mit kell tennem?

Lécci segítsetek! Szalóczky Ádám

Az alábbi idézet lapunk 2004/1-es számából származik.

„Egy holdkráterbe telepített bázis elé érkezel a légkörbe való belépésedkor, amit a DomZ-ok természetesen a lehető legnagyobb behatolás-elleni védelemmel láttak el. Teendő, mint ilyenkor általában: bejutni a bázis legegyértelműbb bejárati pontján – a földi adó sugárcsövén keresztül (a játékban ez egy kis, kék, cső alakú izé formájában jelenik meg). A landolás után ne is vacakolj sokat – a falon található térkép lefényképezésével máris megtudhatod milyen helyre érkeztél. Illetve, azt majd csak a leliftezés után tapasztalod meg – a hátsó szobában található kétszemélyes felvonó ugyanis a sűrűjébe repít HH ügynökkel egyetemben (érdekes megnézni az Alien című film egyértelmű hatását a falakon). A folyosó végéről szürkéd zöldes, sárgás fény forrása egyelőre nem érdekes számunkra – csupán az, hogy ezen pózna mozgatható, s ezt a későbbiekben ki is kell használnod kegyetlenül. Vedd fel a bal sarokban található tükördarabot, majd helyezd a zárt ajtóval szembeni placcra. Ezáltal egy újabb oszlop emelkedett ki a folyosóból, amire a fényforrást ráirányítva továbbtükrözheted azt. Első körben a lift mellett található ajtó feletti kristályra kell irányítanod a fénycsóvát, mely így kinyílván szabad bejárást biztosít az újabb felszedhető tükördarabhoz. Most lépdelj vissza a második számú oszlophoz, és forgasd úgy, hogy a vele szemben található duplaajtóhoz érjen a belőle tükröződő fényforrás. Lépj be az újabb terembe, ahol a második tükröt is lerakva ismételten forgathatod a kellő szög megtalálása végett az újonnan megjelent oszlopot. A cél, hogy balra található terem egyik oszlopára irányítsd a sugarat. Az itt található újabb oszlopok közül az elsőt jobban szemügyre véve láthatod, hogy két apró szárnnyal rendelkezik, melyeket a Gyrodiskkel pöckölgetve módosíthatod az irányukat. Sorban haladva lődd be őket úgy, hogy a kijárati ajtó feletti kristályra irányuljon a vezérsugár."

Bagó Péter

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD) - **FRISSÍTETT!**	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ FAR CRY WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ BF VIETNAM WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ DOOM 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
		☐ HALF-LIFE 2 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**
			☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	038	Fallout Tactics	P	300 Ft	085	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	086	Myth 3	P	400 Ft	178	SIMS biblia	P	800 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	139	Far Cry	P	600 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	087	Neverwinter Nights(2részben)	P	500 Ft	182	Singles TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	175	Final Fantasy: Crystal chron.	G	600 Ft	088	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	183	Sniper TT	P	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	176	Forbidden Siren	2	600 Ft	089	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	218	Sökdner TT	P	300 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	039	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	219	Galleon	X	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	072	Oni	P	300 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
126	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	069	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	075	Original War	P	300 Ft	168	Splinter Cell: Pandora tom.	P,2,X,G	600 Ft
012	Atalantis 3	P	300 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
165	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	185	Partners	P	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
189	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	199	Harry Potter Prisoner of Azk.	P	600 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	107	SWGB: Clone Camp.[2részben]	P	500 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	197	Harry Potter Prisoner of Azk.	2,X,G	600 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	188	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	188	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
183	Breed	P	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	202	Syphon Filter: The Omega s.	2	600 Ft
145	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	150	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	150	Prince of Persia:Sands o. Time	P,2,X,G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise o.t. mach.	2,X	600 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	215	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3:Morrow.	P,X	400 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
222	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	220	Project Zero2: Crimson Butt.	2	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
147	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate cons.	2,X	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
157	Chicago 1930	P	600 Ft	193	Jack the Ripper	P	600 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
188	Chrome TT	P	400 Ft	172	James Bond 007: E. or Noth.	P,2,X,G	600 Ft	149	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
200	Codename: Panzers	P	600 Ft	217	Joint Operations TT	P	300 Ft	035	Republic: The Revolution	P	500 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
153	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	229	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of darkn.	P,2	500 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	154	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
166	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	142	LoTR: The Return o.t. King	P,2,X,G	600 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
186	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	152	Manhunt	P,2,X	500 Ft	090	Rune	P	300 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	160	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	192	UT 2004 GU	P	800 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	216	Mashed	P,2,X	600 Ft	179	Sacred	P	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	300 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
185	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	157	Secret Weapons Over Nor. TT	P,2,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Dest.	P	300 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	095	Serious Sam: The Second E.	P	400 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
030	Driv3r	2,X	600 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
031	Dungeon Siege	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	224	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	125	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
032	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin s.	G	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	174	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
033	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	170	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	176	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
034	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
035	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	160	Mission Impossible:O.Surma	2,X,G	600 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
036	Evil Island	P	300 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

251	Advance Guardian Hero. TT	A	300 Ft	241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	247	Leisure Suit Larry: M.CL. GU	P, 2, X	400 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
231	Adventure of Sherlock Holm.	P	600 Ft	233	D-Day	P	600 Ft	248	Mortal Kombat: Decepti. GU	2, X	400 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	229	Doom 3 GU	P	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incid. GU	P	600 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
255	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	243	Fable GU	X	600 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
240	Chris Sawyer's Locomot. TT	P	300 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	250	Tony Hawk's Undergr. 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
												238	Warhammer 40.000:D.o.W.GU	P	600 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/04 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/05 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/06 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

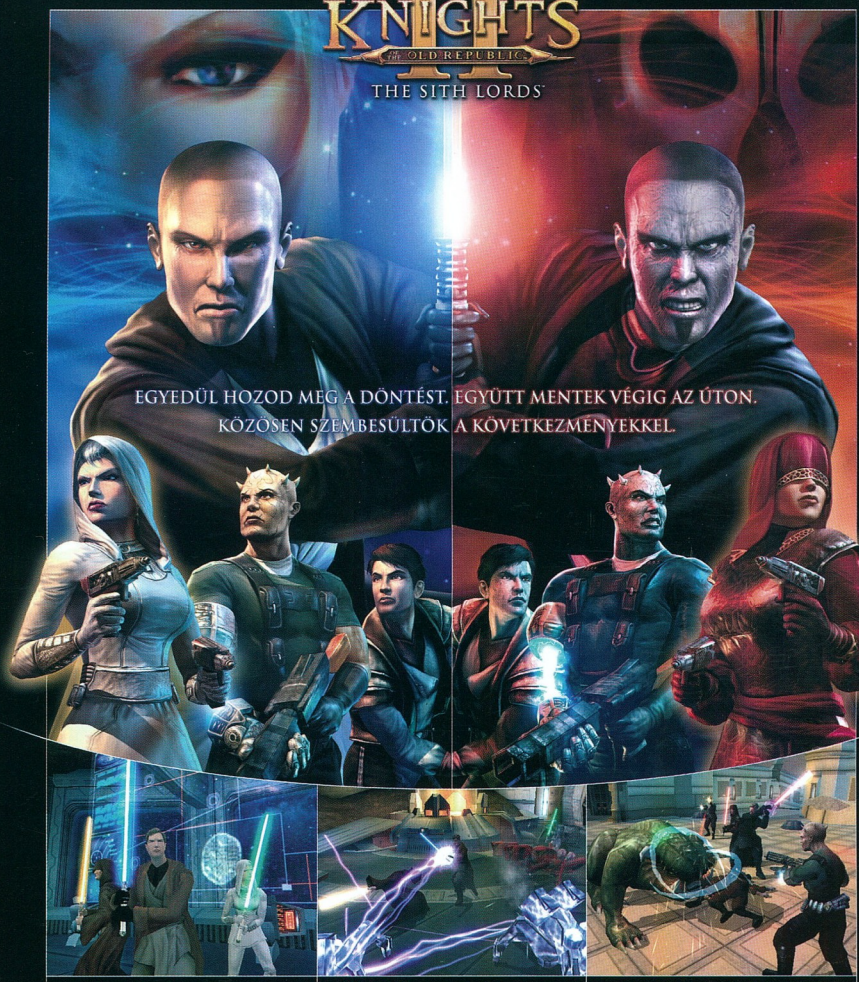
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

STAR WARS
KNIGHTS II
OF THE OLD REPUBLIC
THE SITH LORDS



Csapattársaid döntéseid alapján fognak követni az Erő sötét vagy világos oldalára.

60 új szakértelmet és Jedi-képességet használhatsz fel a gonosz Sith elleni küzdelemben.

Utazz be és fedezz fel 7 különböző világot a küldetés során, hogy megmentsd a galaxist.

EZÚTTAL DÖNTÉSEID MINDENKIRE HATÁSSAL VANNAK KÖRÜLÖTTED.

WWW.KOTOR2.COM

12+ www.pegi.info

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

PC CD

XBOX

OBSIDIAN ENTERTAINMENT

LUCAS Arts

MÁRCIUSTÓL AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL:

PLAY ZONE DVD EDITION

84 OLDALAS PLAY ZONE TARTALOM AZ EDDIG MEGISMERT FORMÁBAN

2 ÓRÁS VIDEÓ DVD A LEGFRISSEBB TRAILEREKKEL, VIDEÓKKAL

16 OLDALAS EXTRA MELLÉKLET KIZÁRÓLAG A DVD-S VERZIÓBAN

EXKLUZÍV „ÍGY KÉSZÜLT" VIDEÓK ÉS MEGA BEMUTATÓK DVD TARTALMÁBÓL:

Jade Empire :●: Brothers in Arms: Road to Hill
Prince of Persia: Warrior Within :●: Resident Evil 4
Star Wars: Republic Commando :●: Project Snowblind
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown :●: The Godfather
Stolen :●: Oddworld: Stranger's Wrath

Úgy döntöttünk, országszerte kiemelünk pár újságárushelyet, ahol biztos megtalálod majd a **PLAY ZONE DVD-s változatát**. Természetesen a PLAY ZONE ezután is ott lesz az összes többi újságárusnál is, de ezzel a plusz lehetőséggel szeretnénk garantálni, hogy mindig megtaláljuk egymást :)

Tuti lelőhelyek vidéken: Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.) - **Nagykanizsa** Kanizsa Plaza - **Kaposvár** Kaposvár Plaza - **Szolnok** Szolnok Plaza - **Zalaegerszeg** Zalaegerszeg Plaza - **Debrecen** Debrecen Plaza - **Debrecen** Cora City Press - **Nyíregyháza** Szegfű Plaza - **Szeged** Cora City Press - **Budaörs** Auchan City Press **Székesfehérvár** Auchan City Press - **Szombathely** Fő tér 16. City Press - Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press - Tatabánya Fő tér 20. City Press - Kecskemét Petofi S.u. City Press - Eger Széchenyi u. 20. City Press - Dunaújváros Üzletház City Press - **Győr** Pálffy u. 2. City Press - **Salgótarján** Erzsébet tér 5. City Press **Dombóvár** Hunyadi tér 15. City Press - **Budakalász** Cora - **Fót** Cora - **Százhalombatta** Piac tér - **Pécs** Jókai u. (Nagypostánál) - **Békéscsaba** Andrássy út 22.

Tuti lelőhelyek Budapesten: IX. Boráros tér metró aluljáró Relay - **VII. Blaha L. tér metró aluljáró** Relay - **IX. Népliget metró aluljáró** Relay **III. SÜBA** Rákóczi u. 36. - **XXII. Campona** City Press - **V. Ferenciek tere aluljáró** Relay - **III. Árpád híd metró aluljáró** Relay - **I.Déli Pu. metró aluljáró** Relay **XIII. Nyugati metró aluljáró** Relay - **IV. Újpest Központ metró aluljáró** Relay - **XV. Pólus Center** Tesconál City Press **X. Kobánya-Kispest metró aluljáró** Relay - **XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró** Relay